

PlayStation®2
PSP
PlayStation®Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
SOLO
2'95 €
REVISTA + GUÍA
79 • AGOSTO 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00079
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
Need For Speed
ProStreet
TAN REAL QUE
PERDERÁS LOS PUNTOS
GO! CAM
nmortaliza tus mejores
nomentos con PSP
ÚLTIMA HORA!
eavenly Sword, Assassin's
reed, Stuntman Ignition
Blacksite
¡¡Regalamos más
de 50 juegos de PS3!!
FONDO:
NBOW SIX VEGAS - STRANGLEHOLD - THE DARKNESS - OBSCURE 2 - WIPEOUT PULSE
LKYRIE PROFILE SILMERIA - SPECTRAL VS GENERATION - RATATOUILLE - SHREK TERCERO...
¡DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
• Rainbow Six Vegas (PS3-PSP)
• Ninja Gaiden Sigma (PS3)
• Armored Core 4 (PS3)
• Metal Slug Anthology (PS2)

SUGERENCIA

PARA DISFRUTAR DE TU SISTEMA E.S.P.



¿La escuchas? Es la melodía del inconsciente. Pero no de tu inconsciente, sino de este pianista sin consciencia alguna que se lanzará por tu camino en un tempo más que allegro. Su piano blanco de cola no tiene ni una mancha, ni un freno, ni un volante. Sólo necesitas encontrártelo haciendo una versión pop de un clásico en plena curva de un puerto de montaña para disfrutar al máximo de la respuesta certera del sistema E.S.P. de tu Mégane GT.

ELIGE EL CAMINO DIFÍCIL





902 333 500

www.renault.es





Gama Mégane GT: consumo mixto (l/100km) desde 5,4 hasta 7,7.
Emisión de CO_2 (g/km) desde 144 hasta 184.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
KOLDO GUINEA (Jefe de Maquetación), **JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, DAVID CASTAÑO, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, MIGUEL TORRES, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ, JESÚS ROCAMORA
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

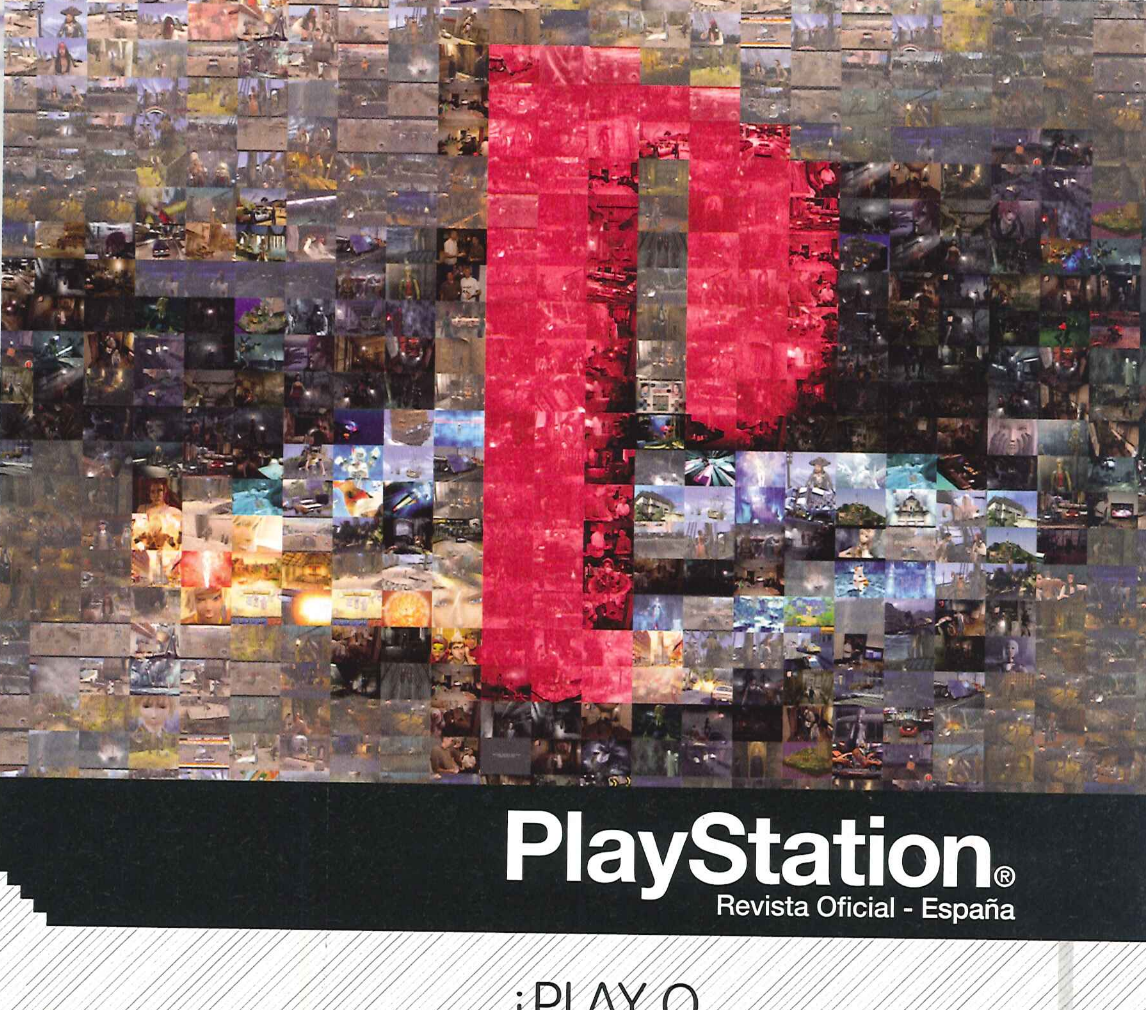
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. + 39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **Gran Bretaña:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. + 44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



¿PLAY O MONTAÑA?



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Me parto de risa con el tráiler de Machete»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Después de la risoterapia estoy en expansión»



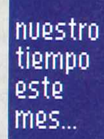
Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«All your money won't another minute buy (Kansas)»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Me pillas subiendo al Empire State»



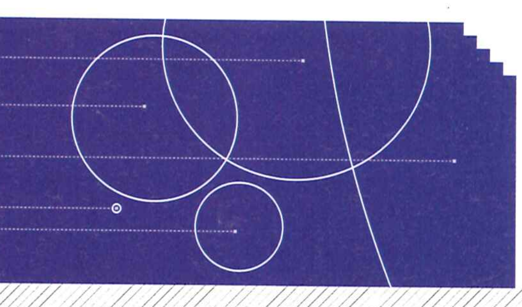
Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«La humildad no se encuentra entre mis defectos»



Las más que merecidas vacaciones estivales han llegado. Ha sido, una vez más, una temporada intensa, plena de acontecimientos, de esas de noches en vela pensando en qué máquina o en qué juego vamos a invertir nuestros ahorros. Como una carrera casi infinita en busca de la cumbre de una alta y escarpada montaña en la que nuestros pasos se encaminan a lo más alto, a la meta soñada. Y allá, en la cima, un salto hacia la libertad. Un vuelo sin motor, pero totalmente controlado en el que nuestros sentidos solo tienen que preocuparse, durante un par de largos y cálidos meses, por divertirse, relajarse y disfrutar en todo momento. Por eso, desde PlayStation R.O. queremos que lo paséis mejor que nunca, ya sea acompañados de la versátil cámara de PSP o dando por finalizados esos títulos que se resistieron por falta de tiempo. Y, también, para que descanséis un poco esa vista ya pixelada, cerrando los ojos para soñar con las novedades que os esperan en las ferias del E3 y el Games Convention. ¡Os deseamos un feliz verano y nos vemos en agosto!



nuestro tiempo este mes...



sumario

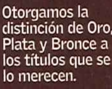
#79 AGOSTO 2007



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.



CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.









52 **HEAVENLY SWORD**
ACCIÓN MÍSTICA PARA PS3 DE LA MANO DE NINJA THEORY



PlayStation® Revista Oficial - España

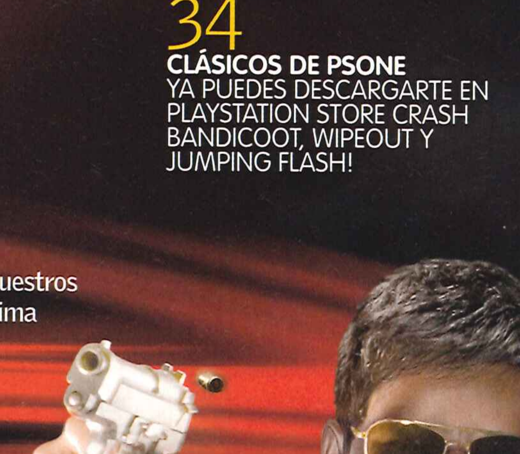


34
CLÁSICOS DE PSONE
YA PUEDES DESCARGARTE EN PLAYSTATION STORE CRASH BANDICOOT, WIPEOUT Y JUMPING FLASH!

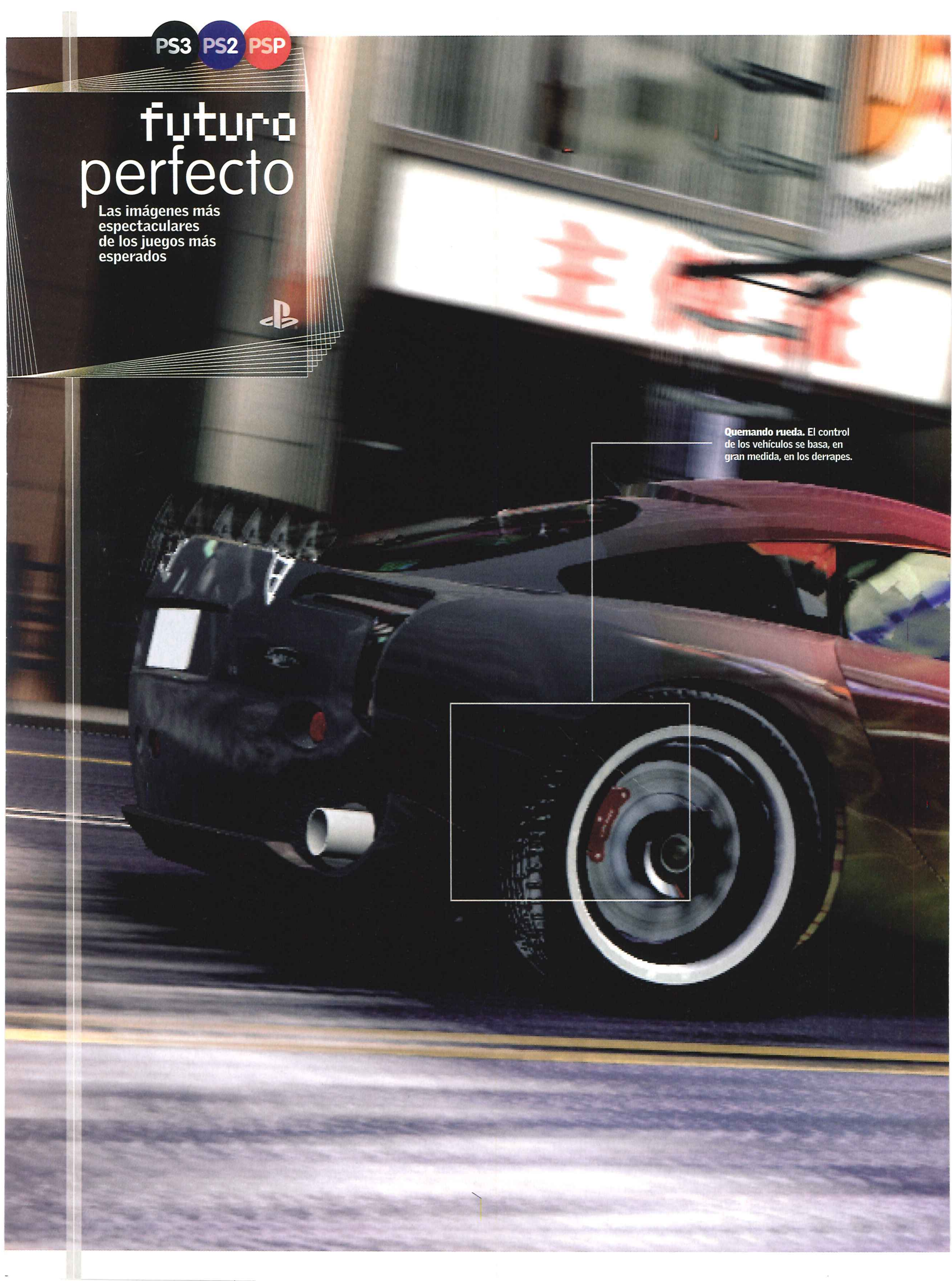


136
PLANET TERROR
LA ÚLTIMA PELÍCULA DE ROBERT RODRÍGUEZ LLEGA A ESPAÑA Y TE LO CONTAMOS.





100 **STRANGLEHOLD**
TODO LO QUE TIENES QUE SABER SOBRE EL ESPECTACULAR JUEGO PRODUCIDO POR JOHN WOO



Quemando rueda. El control de los vehículos se basa, en gran medida, en los derrapes.



JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

PS3

LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE
2007

Tras una trayectoria un tanto errática, con cambio de compañía incluido, el primer *Juiced* se convirtió en una de las apuestas más divertidas y originales en lo que respecta a juegos de conducción. Ahora, su secuela viene acompañada de la licencia *Hot Import Nights*, que no es otra cosa que el campeonato de carreras urbanas más importante de los Estados Unidos. Así pues, todo lo que rodea al mundo del *Tuning* y los coches de importación está añadido en el juego. Customización extrema, DJ, bellas féminas semi-desnudas y apuestas casi legales...

Aftermarket. Esta opción del juego te dará la posibilidad de personalizar tu vehículo con más de 250 componentes diferentes.

Vehículos. Serán más de noventa modelos reales los que se den cita en el juego.



La evolución del soldado. Podrás descubrir cómo será el equipamiento de los participantes en las contiendas militares dentro de unos cuantos años.



PS3

TOM CLANCY'S ENDWAR

LANZAMIENTO
PRINCIPIOS
2008

Un escenario que no esperamos ver nunca, la Tercera Guerra Mundial, sirve de premisa argumental a una nueva licencia del maestro de la intriga militar, Tom Clancy. Los estudios que posee **UbiSoft** en la ciudad de Shangai se encuentran en pleno proceso de desarrollo de este título de estrategia táctica, en la que podrás ver cómo batallas terrestres, aéreas y navales se libran en algunas de las localizaciones más conocidas del planeta. Lidera tu ejército hasta la victoria definitiva...

Guerra total. El número de unidades que participarán en las batallas será muy elevado. Tanques, helicópteros, cazas, soldados a pie...

Futuro incierto. El juego se desarrolla en un futuro cercano inmerso en un conflicto global.

Los cinco libros de Alice. Este acogedor ático abuhardillado encierra en su interior cinco libros protagonizados por otros tantos grandes guerreros.

Las 2D al poder. La utilización del color es exquisita, los sprites ocupan en ocasiones dos tercios de la pantalla y las animaciones son increíbles.



LANZAMIENTO
MAYO 2007
(USA-JAP)

ODIN SPHERE

Este cuento jugable en formato *Action RPG* del que ya os hablamos hace bien poco en la sección de Japón, y que también ha visto la luz en Estados Unidos, se ha convertido en uno de los últimos juegos de culto de **PS2**. El título de **Atlus** posee el entorno 2D más bello, recargado y colorista jamás visto en sistema alguno y ha sido programado por **Vanillaware** *(Princess Crown* y *GrimGrimoire)*. La banda sonora ha corrido a cargo de Hitoshi Sakimoto (*FFXII, Vagrant Story, FF Tactics*...). Esta obra maestra no tiene todavía distribuidor en Europa.



Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

LA IMAGEN PERFECTA

Sony Handycam HDR CX6

Si eres de los que están esperando a que salga a la venta la videocámara de última generación, ya ha llegado el momento. Sony lanza un nuevo modelo capaz de grabar en alta definición (1080i) e imágenes fijas a 6,1 Megapíxeles. Va equipada de memoria interna, aunque puedes utilizar una tarjeta Memory Stick PRO Duo de 8 GB (se vende por separado), que puede llegar a almacenar prácticamente 3 horas. Además, su tamaño es bastante pequeño y apenas pesa 370 gramos. 1.349 € www.sony.es



Assassin's Creed.

Si quieres ver imágenes en exclusiva del esperado juego de UbiSoft para PlayStation 3, pasa a la página 46.



ALTAVOCES DE DISEÑO

Boynq Gama Vase

Deshazte de los aburridos altavoces de tu ordenador y cámbialos por estos de diseño exclusivo. Compatibles con PC y Mac, no requieren de conexión directa a la red (por puerto USB del ordenador) y posee una calidad de sonido a la altura de las expectativas. 29,90 € www.boynq.com

EL CINE HECHO A TU MEDIDA

Sony Bravia VPL-AW15

Con este proyector Bravia conseguirás convertir el salón de casa en una auténtica sala de cine, ya que consigue reproducir una pantalla de 80 pulgadas a unos 2,3 metros. Además, está pensado para que puedas conectar tu PS3, pues posee salida 1080p mediante HDMI. La imagen es excepcional gracias a que tiene un ratio de contraste de 12.000:1. 1.200 € - 1.500 € (según modelo) www.sony.es



TRES DE NECESIDAD

Elige tu consola y el juego que la acompañará...



1 PS2 + Singstar Pop Hits 40 Principales

Si lo tuyo es dar el cante y aún no tienes PS2, nada mejor que hacerte con una acompañada de la última (y mejor) edición de SingStar y los micrófonos correspondientes por 159,99 €.



2 PlayStation 3 + MotorStorm

Por solo 629,99 € consigue tu PS3 y además el mejor juego de conducción disponible; MotorStorm, ampliado y mejorado ahora con las descargas desde PS Store. *Más packs de PS3 en la página 17.*

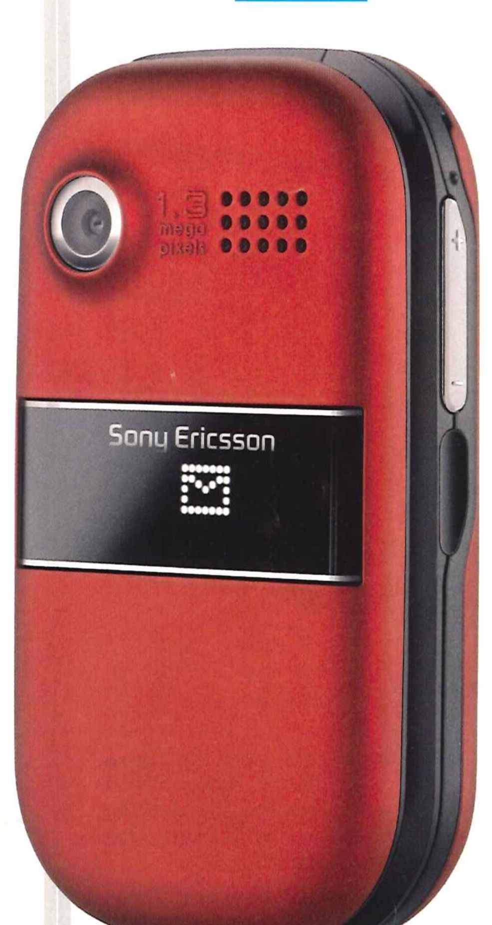
3 PSP + Ratchet & Clank: E.T.I.

Para llevarte la diversión a todas partes, la mejor opción es este pack que incluye la consola en color blanco y uno de los mejores plataformas, por 199,99 €.





El detalle. Nuevos aires. Pasa de los teclados y ratones aburridos y hazte con este kit Rainbow Butterfly Desktop de colores atrevidos. Además de su atractivo diseño, posee grandes prestaciones. Su precio es de 49,99 €.



RETRO LLAMADAS
Sony Ericsson Z320i

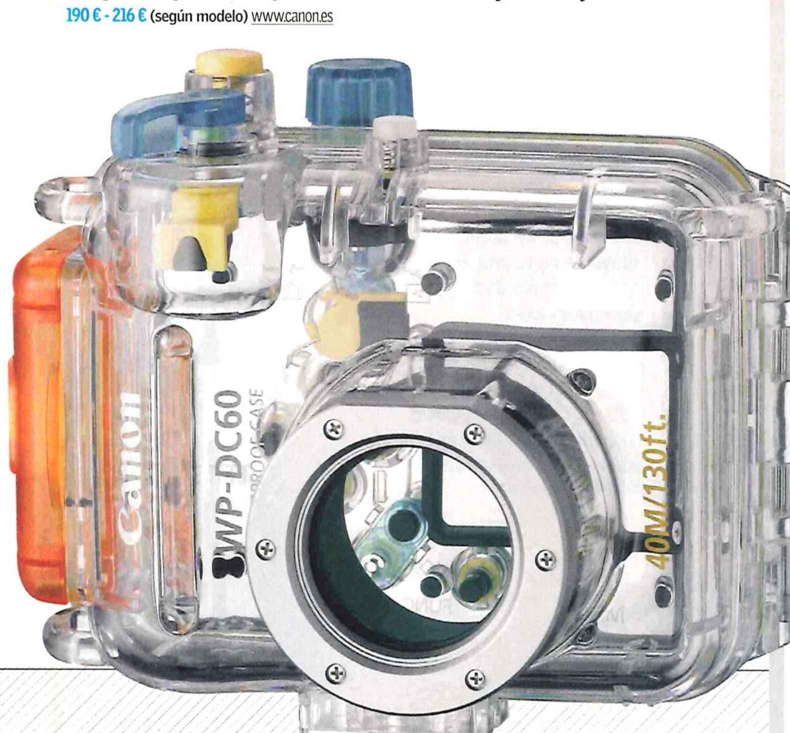
Móvil tipo concha disponible en dos electrizantes colores: rojo y azul. Posee una línea muy llamativa gracias a los iconos tipo retro que aparecen en pantalla (que avisan de la llegada de un mensaje, por ejemplo). Posee una pantalla interna de 1,8 pulgadas y tiene una cámara digital de 1,3 Megapíxeles.

114 € www.sonyericsson.com

FOTOS BAJO EL AGUA
Carcasa impermeable

Descubre el mundo submarino y fotografíalo. Esta carcasa impermeable está disponible para las cámaras Digital IXUS y Powershot de Canon. Ofrece un espacio hermético que protege a la cámara de la entrada de agua y arena a una profundidad de hasta 40 metros. Los botones, además, son grandes y brillantes para facilitar la visibilidad y su manejo.

190 € - 216 € (según modelo) www.canon.es



AUTÉNTICO SONIDO ENVOLVENTE
HTS8100 Ambisound

El sistema de «cine en casa» definitivo gracias a que lleva incorporada la más avanzada tecnología de audio. El HTS8100 de Philips incluye altavoces surround de 5,1 canales, amplificador y reproductor de DVD/CD en un solo sistema integrado de apenas 13 cm de grosor. Además, posee un diseño muy elegante. 999 € www.philips.es

¿Estás preparado para ser parte de nuestro experimento?

1. En una canción las palabras falda, nata, cintura, tacón y caliente se repiten constantemente. ¿Qué sientes?

a. Ganas de santiguarte.
b. Indiferencia.
c. Aceleración del ritmo cardíaco, calor en la zona abdominal, labio temblón.

2. Entras en el cine con tu chica, y ésta te lleva a la última fila. ¿Cómo reaccionas?

a. Como Rainman.
b. Como un pez fuera del agua.
c. Como los búfalos.

3. ¿Qué ves aquí?

a. Un coche.
b. Un ataúd.
c. Un picadero con ruedas.

4. Para hacer un huevo frito necesitas:

a. Un huevo, aceite, sal y una espumadera.
b. Hambre.
c. Una vecina solidaria.

5. En la playa, un pibón te pide que le eches crema. ¿Qué haces?

a. Te niegas rotundamente.
b. No le dedicas más de un minuto.
c. Das rienda suelta a tus manos con vocación de explorador.

Resultados:

MAYORÍA DE A:
No estás preparado. Eres carne de parroquia.

MAYORÍA DE B:
No estás preparado. Pero tienes solución.

MAYORÍA DE C:
No hay duda. Estás totalmente preparado para nuestro experimento. Entra en www.experimentoaxe.com y comienza a experimentar con todo lo que te puede ofrecer el nuevo Axe con efecto BomChikaWahWah.



Sigue experimentando en **www.experimentoaxe.com**



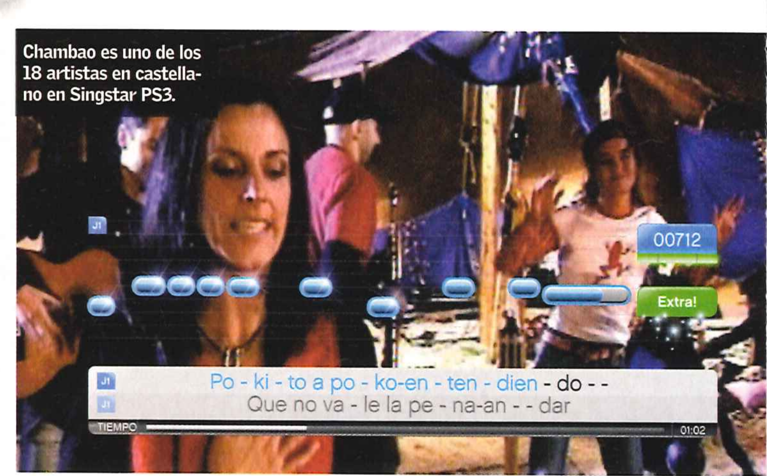
www.revistaplaystation.com

Tomb Raider Anniversary te espera en la web para revelarte todos los secretos de la aventura de Lara Croft gracias a la completa guía del juego que hemos preparado. ¡Ah! Y no te pierdas todas las novedades.



» Canción y alta definición. Ahora puedes disfrutar de la máxima calidad visual en los vídeos interactivos del juego.





Chambao es uno de los 18 artistas en castellano en Singstar PS3.



LAS CANCIONES.

- Corazón partío (Alejandro Sanz)
- Estadio azteca (Andrés Calamaro)
- No sé qué me das (Fangoria)
- Something stupid (Robbie Williams)
- 19 días y 500 noches (Joaquín Sabina)
- Ya nada volverá... (El Canto del Loco)
- Qué bonito (Rosario)
- Feo, fuerte y normal (Loquillo)
- Quédate a dormir (M-Clan)
- I don't feel like dancing (Scissor Sisters)
- Soldadito marinero (Fito y Fitipaldis)
- No surprises (Radiohead)
- El talismán (Rosana)
- All the small things (Blink 182)
- Turnedo (Iván Ferreiro)
- Losing my religion (REM)
- Mañana (Mikel Erentxun)
- Manos vacías (Miguel Bosé)
- Si quieres bailamos (Pereza)
- Toxic (Britney Spears)
- Alright (Supergrass)
- Lovefool (The Cardigans)
- Poquito a poco (Chambao)
- No me canso (Ana Torroja)
- Mr. Brightside (The Killers)
- Buddy Holly (Weezer)
- Fix You (Coldplay)
- Hey Yah (Outkast)
- Que no (Deluxe)
- Lola (Pastora)

EL NUEVO SINGSTAR

Los amantes de la música podrán cantar como nunca con el nuevo juego de PS3

Sony C.E. España ha cuidado hasta el último detalle de *SingStar* para **PS3**, en la que se perfila como la entrega definitiva de este popular juego de karaoke. ***SingStar PS3*** hace buen uso de la tecnología Blu-ray, para ofrecer en alta resolución vídeos de artistas como *Outkast, El Canto del Loco, Fito y Fitipaldis* o *Robbie Williams*. Así, hasta un total de 30 estrellas de la música, internacionales y españolas. Pero la principal novedad es *SingStore*, un bazar On-line interactivo con más de 300 canciones iniciales para descargar y disfrutar cantando. Y todo sin tener que detener el juego. Los expertos en gorgoritos pueden grabar su actuación con una cámara USB y compartir sus logros a través de *My SingStar Online*; una comunidad virtual. Aunque no tardarán mucho en salir a la venta micrófonos inalámbricos para PS3, los de **PlayStation 2** serán compatibles con ***SingStar PS3***.



JAMES ARMSTRONG

El Director General y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment para España, Portugal y, recientemente, para Italia, es desde el mes de junio el nuevo vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europe. Desde este puesto, Armstrong va a seguir brindando todo el apoyo de Sony a las consolas de la compañía.

¡NUEVOS PACKS!

PlayStation 3 propone un verano de diversión con su nueva oferta de packs especiales

Sony C.E. no quiere que te quedes sin tu **PlayStation 3** durante las vacaciones y para ello, a partir de junio (hasta septiembre) lanza varios *packs* especiales que incluyen, además de una **PS3**, uno de los tres títulos más emblemáticos de esta plataforma. Los amantes de la conducción extrema pueden estrenar su consola con *Motor Storm* o disfrutar del deporte con *Virtua Tennis 3*, o *Formula 1 C.E.* También tienes la opción de enfrentarte a una invasión alienígena con el *pack* de *Resistance: Fall Of Man*. El conjunto más atractivo es el que incluirá *Heavenly Sword*, el anticipado juego de acción de **Sony C.E.** El precio recomendado para estos *packs* es de 629,99 €.



DESDE EL FRENTE



1 Blazing Angels 2.

UbiSoft prepara para otoño este simulador de combate aéreo. En *Blazing Angels 2: Las Misiones Secretas*, tendrás que frustrar los planes del III *Reich* por medio de los mejores aviones de la época. La versión de **PS3** sacará partido del *Sixaxis* para pilotar los cazas, además de un completo modo mutijugador y gráficos espectaculares.



2 Turning Point: Fall Of Liberty.

Este *shooter* subjetivo se basa en una idea original: ¿y si los nazis hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial y tomasen al asalto Estados Unidos? Para ambientar esta realidad alternativa, **Codemasters** cuenta con la música del aclamado compositor Michael Giacchino (*Medal Of Honor*). Turning Point llegará a **PS3** a finales de año.

3 Call Of Duty: Modern Warfare

Esta emblemática saga de juegos de acción en primera persona abandona la Segunda Guerra Mundial en favor de los conflictos modernos. El juego de **Activision** contará con combates On-line que incluirán el uso de visión nocturna. **PS3** acogerá el juego en el mes de noviembre.



HABLA SU CREADOR

Shingo «Seabass» Takatsuka afirma que han estado investigando qué es lo que hace a PES tan popular para mejorarlo. También dice que con el nuevo sistema de IA han conseguido la experiencia más cercana al fútbol real.





El apartado visual seguirá intentando acercarse lo más posible a un partido de verdad. ¡Fútbol al servicio del espectáculo!

PRIMERAS IMÁGENES DE PES 2008

Llegará en otoño para PlayStation 3, PlayStation 2 y PSP con mejoras gráficas, y una IA completamente nueva

La nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* ya está casi preparada para que podamos disfrutarla la próxima temporada. Esta versión no será una más, ya que supondrá el debut de la saga en **PlayStation 3** y, por fin, descubrirás cómo es el fútbol de nueva generación. Como era de esperar, desde **Konami** se está trabajando para dotar del mayor virtuosismo técnico posible a este juego que, sin duda, será uno de los más esperados de la temporada.

Pero esta vez, habrá otro añadido que afectará la jugabilidad. Los creadores han anunciado que esta nueva versión traerá consigo una nueva Inteligencia Artificial a la que han denominado «Teamvision». Con este nuevo sistema, la CPU aprenderá al igual que lo haría un rival de carne y hueso. Así, según te vea evolucionar se irá adaptando a tu estilo de juego e irá desarrollando nuevas formas de entrar en tu defensa, de contraatacarte o de anticiparse a tus pases. A esto habrá que añadir también nuevas animaciones para los regates, que los harán más precisos, o la posibilidad de controlar el número de componentes de la barrera. Con estas imágenes que os mostramos, todas sus novedades y la simulación de siempre no es de extrañar que algunos estén deseando que se pase ya el verano para saltar al césped.



En Pro Evolution Soccer 2008 podrás ver las entrevistas a los jugadores tras el partido.





PlayStation®2

En directo en tu salón

Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales. Esto no es un juego, es El Mega Concurso.

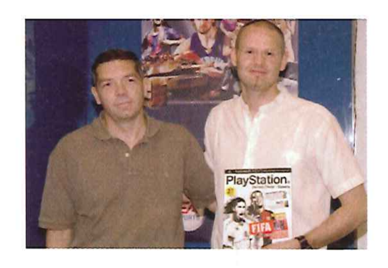
BUZZ!™ EL MEGA CONCURSO

BuzzTheGame.com

12+ www.pegi.info

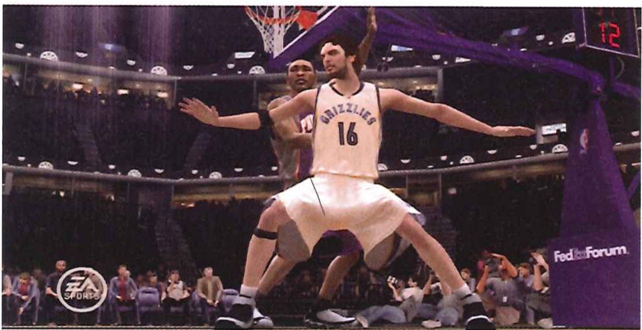
Freshly baked hot pizza



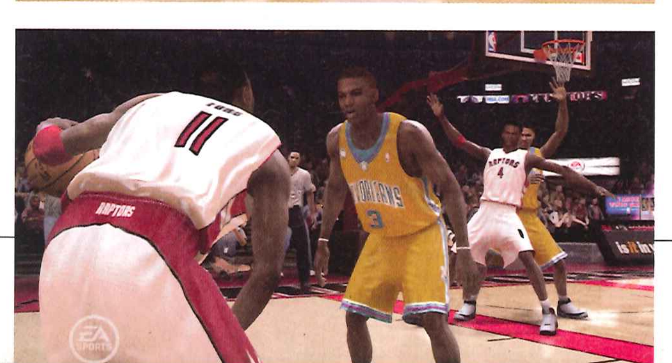


PRESENTACIÓN. Julien Carron, On-line producer de NBA Live, presentó los avances del juego para la nueva generación de consolas, en las instalaciones de EA en Madrid. Junto a una notable mejora gráfica, los programadores están trabajando para lograr un juego casi real.

Aunque los jugadores no estén directamente implicados en la acción nunca se encuentran estáticos y siempre miran al balón o al jugador que defienden.



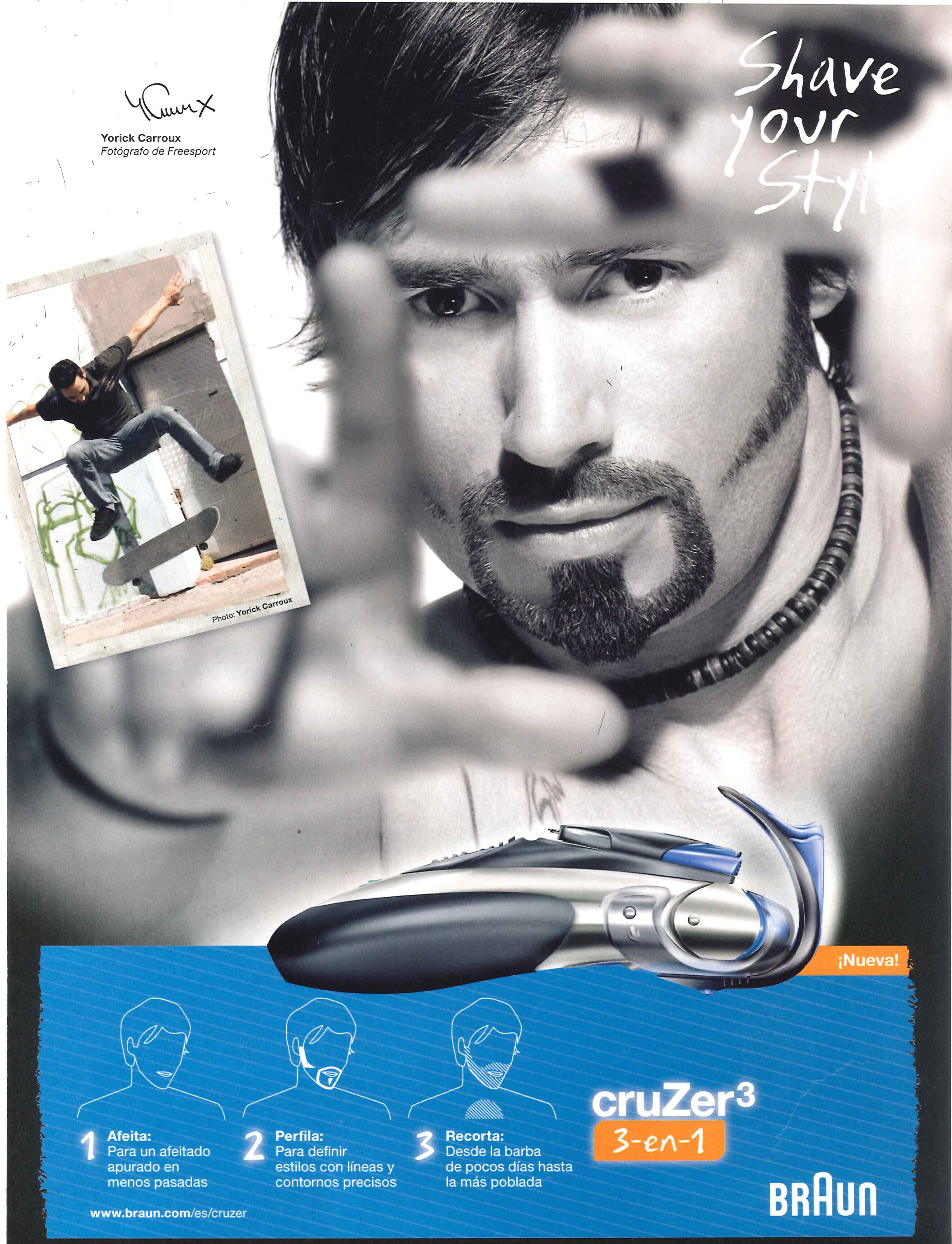




NBA LIVE 08, LA NUEVA GENERACIÓN

El título decano dentro del baloncesto presenta un avance de cómo será la próxima campaña para PS3

Electronic Arts está trabajando para lograr un buen resultado en el esperado salto de *NBA Live* a **PS3**. Para ello se está utilizando la experiencia lograda con las múltiples versiones de **PS2** y, especialmente, con la entrega de nueva generación. Aunque el título aún se encuentra en pleno desarrollo, hemos podido apreciar un apartado gráfico impresionante. Los jugadores son prácticamente idénticos a los reales, los movimientos muy fluidos y todos los aspectos que rodean al juego han sido perfectamente encajados para lograr que el baloncesto llegue a su máxima expresión visual. Los detalles en la individualización, como el bote característico de Nash o las diferentes mecánicas de tiro, están muy cuidados. Entre los aspectos en los que se ha puesto más interés se encuentra la IA, ya que se ha intentado reproducir el comportamiento real de cada jugador ante situaciones concretas. Aún es pronto para conocer el contenido de las opciones de juego, pero todo parece apuntar que el sensor de movimiento del *Sixaxis* estará disponible para el lanzamiento de los tiros libres.


Shave your Style
Yorick Carroux
Fotógrafo de Freesport
Photo: Yorick Carroux
¡Nueva!
1 Afeita:
Para un afeitado apurado en menos pasadas
2 Perfila:
Para definir estilos con líneas y contornos precisos
3 Recorta:
Desde la barba de pocos días hasta la más poblada
cruZer3
3-en-1
BRAUN
www.braun.com/es/cruzer

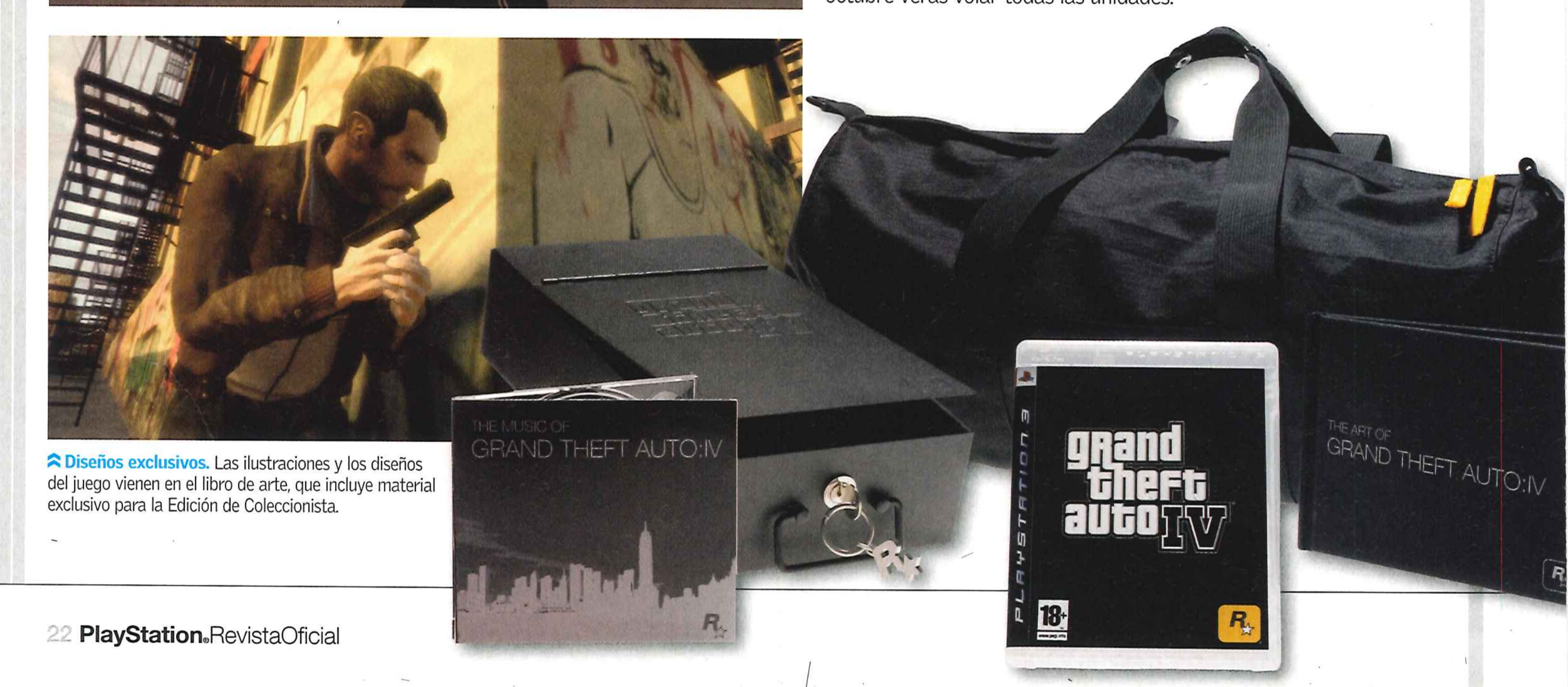
EL TESORO DE ROCKSTAR



Niko Belic es el protagonista de GTA IV, juego que contará con esta lujosa edición.

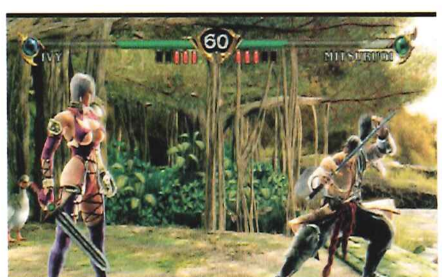
Se presentan los contenidos definitivos de la edición especial GTA

Grand Theft Auto IV llegará a **PS3** el 14 de octubre. Una fecha que, si antes estaba rodeada de expectación, ahora cobra más importancia gracias a los detalles de la edición especial del juego. **Rockstar** ha diseñado una serie de contenidos, a cual más atractivo. El juego, que vendrá en una caja metálica de seguridad, incluirá un Libro de Arte, un CD recopilatorio con la banda sonora, un llavero **Rockstar** y una bolsa de lona. Está claro que conviene reservar este *pack* o en octubre verás volar todas las unidades.



Diseños exclusivos. Las ilustraciones y los diseños del juego vienen en el libro de arte, que incluye material exclusivo para la Edición de Coleccionista.


El diseño de los personajes tendrá una cantidad abrumadora de detalles gracias a la capacidad de PS3.

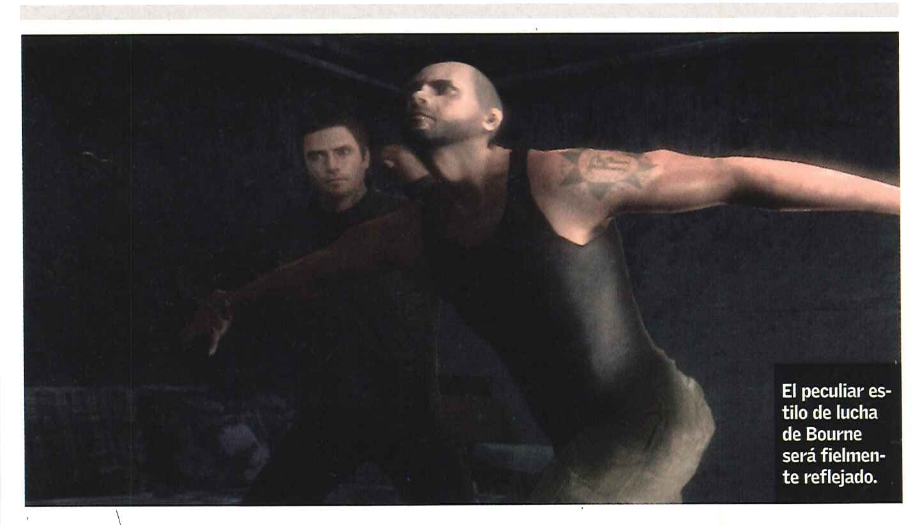




Nuevas técnicas. Además de combos inéditos para las armas habrá golpes basados en el uso de los escenarios.

SOUL CALIBUR IV AFILA SUS ESPADAS
Namco lleva al límite PS3

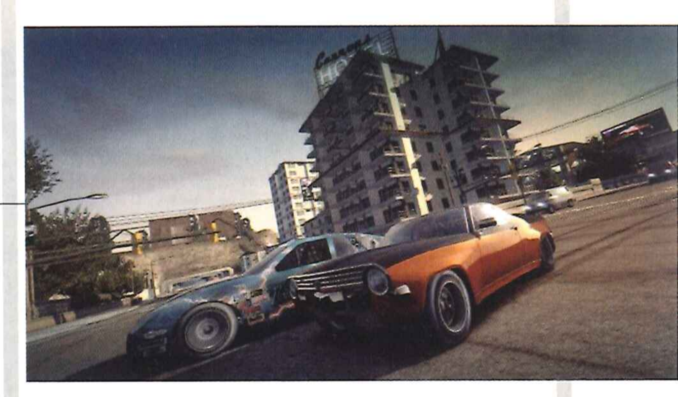
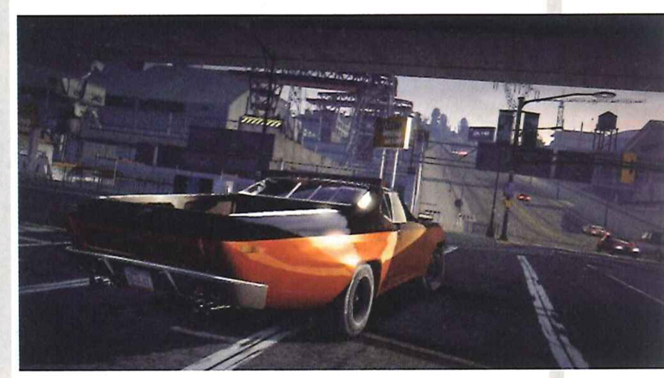
A finales de año, **PS3** acogerá el esperadísimo *Soul Calibur IV*. Esta prestigiosa saga de lucha de **Namco** tendrá un estreno en *next-gen* de verdadero lujo. Los personajes lucirán un acabado exquisito, con un nivel de detalle que va desde el modelado del pelo hasta sus expresiones faciales. Además, todos contarán con animaciones basadas en capturas de movimiento. *Soul Calibur IV* va a ofrecer nuevos estilos de combate, uso de los escenarios para *combos* especiales, creación de luchador y, como novedad en la saga, combates On-line.

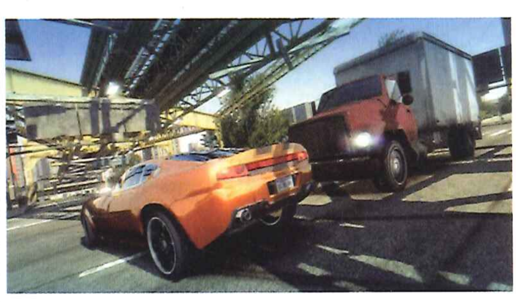

El peculiar estilo de lucha de Bourne será fielmente reflejado.

LA CONSPIRACIÓN DE BOURNE
Alto espionaje en PS3

Jason Bourne, el cosmopolita espía creado por el novelista Robert Ludlum, está preparando su llegada en 2008 a **PS3**, de la mano de **Vivendi Universal**. El juego, basado tanto en la primera película como en las novelas, mezclará la infiltración con intensos tiroteos y combates cuerpo a cuerpo.


Disparos y emboscadas. Aunque el sigilo será la mejor opción, este espía usará armamento pesado para averiguar su identidad.



Ciudad abierta. Burnout Paradise estrena libertad de exploración con un entorno urbano que podrás recorrer a tu antojo.


Choques. Una ciudad abierta es sinónimo de tráfico continuo, lo que dará lugar a los choques más alucinantes vistos en esta saga.




BURNOUT PARADISE.

Electronic Arts confirma principios de 2008 como fecha de lanzamiento de *Burnout Paradise* en **PS3**. La quinta entrega de esta saga va a suponer una renovación, ya que ahora se podrá recorrer una enorme ciudad con total libertad, y superar los diversos retos y carreras que te propongan. No faltarán los espectaculares choques, los cuales serán inmortalizados en las carreras On-line con *PlayStation Eye*, que tomará una foto del oponente y del vencedor.



PS3 A 499$ EN EE.UU.

Desde el pasado 7 de julio, **PS3** ha sufrido una rebaja de 100 $ en EE.UU. Además, **SCEA** ha anunciado el lanzamiento en agosto de una versión con disco duro de 80 GB junto a *MotorStorm* por 599 $. Aún no está confirmado para Europa.



Entre las novedades, destacan los niveles exclusivos para consola y la nueva GunCon 3.





TIME CRISIS 4 EXCLUSIVO PARA PS3

Llegará a final de año

La cuarta entrega del *shooter* de **Namco** ya está lista para aterrizar en **PlayStation 3**. Directamente desde los salones *arcade*, con una nueva pistola (la *GunCon 3*) compatible con la mayoría de los televisores. La versión para consola de ***Time Crisis 4*** añade al modo *Arcade* uno nuevo, ***Full Mission Mode***, con escenarios exclusivos para **PS3**. Pero lo mejor es que este modo tendrá niveles con una perspectiva en primera persona, con una libertad total de movimientos. Su llegada a España está prevista para final de año.

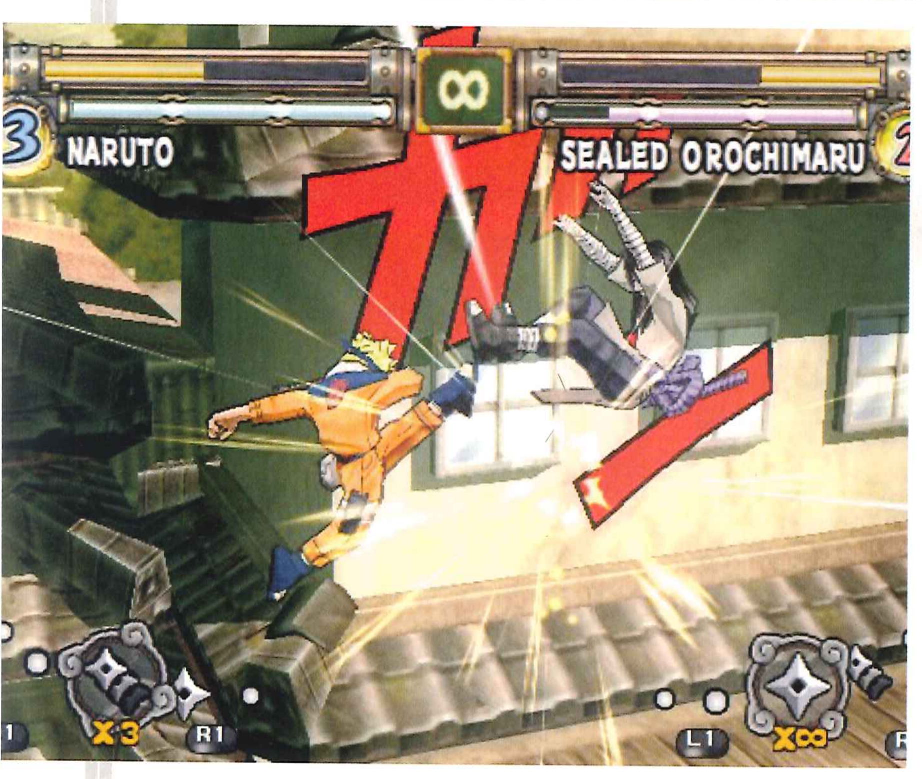




FPS. Si alguna vez imaginaste jugar a Time Crisis como un shooter en primera persona, podrás hacerlo en la cuarta entrega.

La ley. Los agentes Giorgio Bruno y Evan Bernard intentarán desarticular un mercado negro de armas en California.







ATARI ANUNCIA NARUTO ULTIMATE NINJA 2 PARA PLAYSTATION 2

Nuevos personajes, minijuegos y misiones

En otoño se pondrá a la venta Naruto: Ultimate Ninja 2. El título introduce por primera vez elementos RPG para ganar puntos y mejorar personajes. El juego dispone de 30 protagonistas de la serie y 60 misiones.

"Tan espectacular y divertido como el juego original".
Superjuegos Extreme

"Uno de los arcades más divertidos, completos y jugables del catálogo de PSP".
Meristation

CRAZY TAXI™
LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS

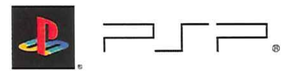
Esta vez es la guerra

Ahí fuera se está viviendo una lucha entre parachoques, con mucha chapa y pintura rayada, y con el estrambótico fin de robar pasajeros y conseguir abundantes propinas.

No se trata de competencia, de una carrera de taxistas. ¡Esto es la guerra de los taxímetros!

A la venta en septiembre de 2007









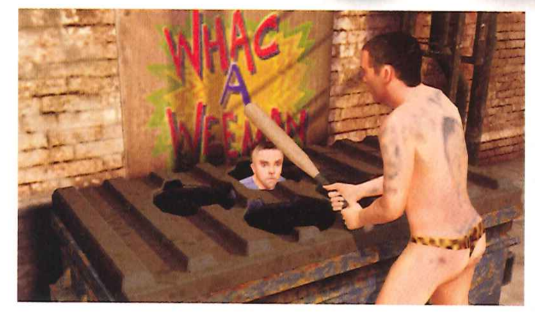
www.sega-europe.com



PES LIGA VIENE A ESPAÑA

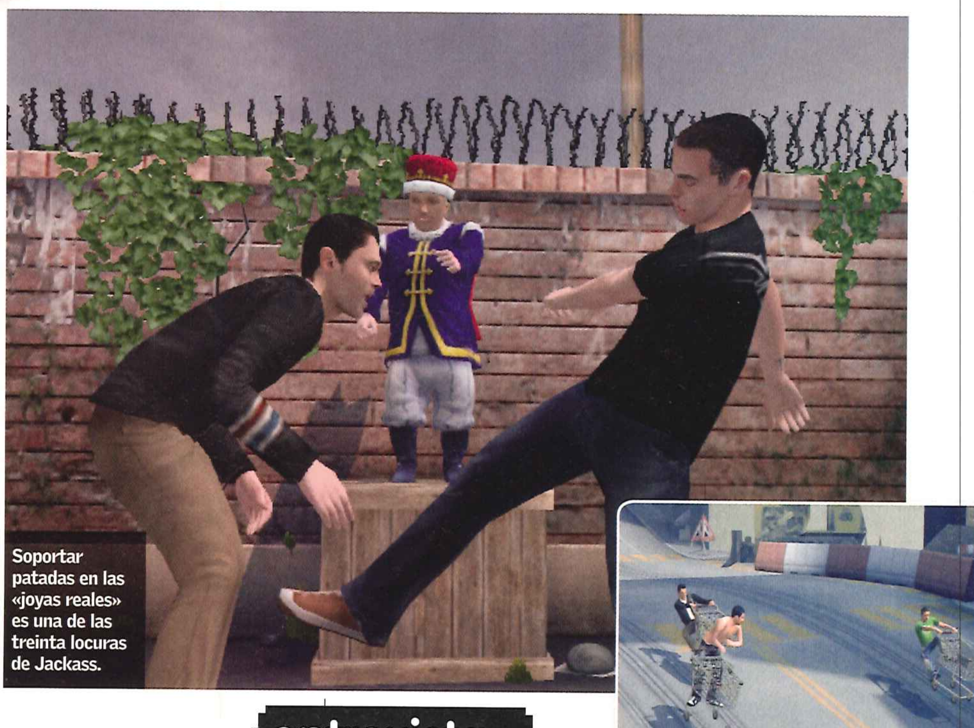
Entre el 12 y el 14 de octubre Sevilla acogerá las finales europeas del Torneo PES 2007. Los ganadores de cada país se enfrentarán en disputados encuentros.







IMAGENES EXCLUSIVAS



Soportar patadas en las «joyas reales» es una de las treinta locuras de Jackass.

LA LOCURA JACKASS EN CONSOLAS

Knoxville, Steve-O y Party Man hacen de las suyas en PS2 y PSP

Tras años de éxito en la televisión, el grupo de descerebrados de *Jackass* se estrena como videojuego gracias a **Empire**. Dentro de unos meses, la panda de pirados al completo llevarán a **PS2** y **PSP** sus pruebas más disparatadas: dianas humanas, carreras con carritos de golf, saltos al vacío y lanzamiento de hombre obeso. Un total de treinta desafíos que no premian la habilidad, sino los trompazos que te darás. De este modo, el juego tendrá un sistema de puntuación basado en las lesiones y huesos rotos de cada personaje. Para estas pruebas, Johnny Knoxville y compañía han prestado su colaboración, al aportar sus voces y someterse a captura de movimientos para los *stunts*. Si convertirte en Bam Margera o Steve-O es demasiado para ti, podrás crear tu propio personaje.

Como los tortazos son más divertidos en compañía, ***Jackass*** incluirá un completo modo multijugador para competir en estos duelos.

La versión de **PSP**, además, permitirá que selecciones tus mejores momentos (es decir, los golpes más grandes que hayas recibido) y montes con ellos un vídeo, como si fuera un episodio de la serie. Asimismo, podrás descargar nuevos contenidos y competir por las máximas puntuaciones con otros jugadores.

Los chicos de Jackass van a demostrar que están pirados

entrevista

Aaron Rigby

PRODUCTOR DE JACKASS: THE GAME

«El reparto de Jackass nos ayudó a que el juego fuera más auténtico»

¿Cómo tuvisteis la idea de un juego de Jackass?
La serie original fue la mayor inspiración: nos pareció sumamente enloquecida y creativa. La manera en la que el equipo de *Jackass* concibió el programa nos dio la oportunidad de crear las pruebas a partir de un gran número de *sketches* originales.

¿El juego se basa en sketches reales o son completamente nuevos?
Casi todas las pruebas son originales. El factor de riesgo para las pruebas en el juego se ha elevado, ya que a pesar de que los chicos de *Jackass* son duros, posiblemente no sobrevivirían a algunas de las cosas a las que les sometemos, como lanzarse desde un rascacielos o lanzarse por una calle dentro de un cubo de basura.

¿Hay elementos multijugador?
Oh, sí. La **PS2** tiene modo Competitivo y la versión para **PSP** saca provecho de la capacidad *Wi-Fi* de la consola.

¿Fue muy complicado crear un juego a partir de una serie de TV que no tiene argumento ni guión?
Sí, definitivamente. La historia era muy básica al principio, pero con la ayuda del reparto de *Jackass* la hicimos más auténtica. Fueron ellos los que hicieron que el argumento funcionara, y sus voces las que le dieron humor y credibilidad al conjunto.



WORMS OPEN WARFARE 2

Guerra gusanil en PSP

Gracias a **THQ** los gusanos más belicosos de todas las consolas trasladan su conflicto a **PSP**. *Worms Open Warfare 2* retoma el desarrollo en dos dimensiones de su predecesor, con diseños vistosos y simpáticos. Las novedades son un modo Rompecabezas, nueve armas distintas, escenarios basados en conflictos reales y conectividad *Wi-Fi* para las contiendas entre amigos.

SONIC RIVALS 2 Y SEGA RALLY EN PSP

Doble propuesta de Sega

Este otoño, **Sega** va a hacer que tener una **PSP** sea todo un lujo gracias a dos títulos imprescindibles. Por una parte, podrás disfrutar de la velocidad de vértigo de Sonic y sus amigos en *Sonic Rivals 2*, en el que la mascota de **Sega** disputa carreras a velocidad supersónica contra varios personajes de la serie. Por su parte, *Sega Rally* será una adaptación del prestigioso juego de velocidad, con gráficos increíbles, rivales muy duros y la posibilidad de participar en competiciones vía *Wi-Fi*.

FINAL FANTASY TACTICS PARA PSP

Disponible a partir de octubre

Dentro de un par de meses, tal y como ha confirmado **Proein**, los usuarios de **PSP** podrán disfrutar de este esperado juego de rol estratégico. *Final Fantasy Tactics* usa el sistema de trabajos de la saga, pero adaptado a una enorme aventura con combates por turnos sobre un mapeado de tablero. Este título contará con secuencias cinemáticas y personajes exclusivos.



Estrategia clásica. Cada escenario es un tablero rotatorio, con celdas sobre las que se mueve cada personaje, por turnos.





Los trabajos. Se podrá escoger entre una amplia gama de categorías para cada personaje, como Mago Blanco, Arquero o Ladrón, cada una con habilidades y técnicas mágicas diferentes.



ESTUVIMOS CON TONY BUCKLEY
El pasado 12 de junio Tony Buckley, desarrollador de Wipeout Pulse, estuvo en Madrid para presentar su nueva creación. Si quieres saber más sobre el juego, échale un vistazo a nuestro avance en la página 113.


Trepidantes persecuciones en diferentes vehículos volverán a ser la base de Pursuit Force: Justicia Extrema.

VUELVE A SENTIR LA VELOCIDAD

Wipeout y Pursuit Force en septiembre para PSP


Tras el verano volverás a disfrutar de impresionantes carreras con Wipeout Pulse.

El nuevo *Pursuit Force: Justicia Extrema* estará dentro de poco entre nosotros. Estuvimos hablando con el equipo **Bigbig** para que nos contara nuevos datos del mismo y nos confirmó que esta vez el juego saldrá tanto en **PS2** como en **PSP**, no como el primero que fue sólo para la portátil. Con el fin de darle más verosimilitud, la historia ha sido escrita por dos guionistas de Hollywood e incluirá muchas sorpresas y giros inesperados. Habrá también bastantes novedades, como misiones de francotirador y de protección, o lo que más gusta a los propios desarrolladores: los nuevos jefes.

«Se pasa de trepar sobre las alas de un bombardero de larga distancia para hacerlo aterrizar a luchar en un enorme tanque o encaramarse en lo alto de un tren fuera de control», nos contaron los programadores. Además, existirán objetos desbloqueables, música, fondos de escritorio, etc.

En septiembre llegará también *Wipeout Pulse*, la nueva entrega del simulador de carreras futuristas, con nuevos circuitos, armas más potentes y siete modos para descargar adrenalina.

CLAVES DE WIPEOUT PULSE

- 24 pistas nuevas, 8 equipos y 7 modos de juego.
- Modos multijugador *ad hoc* e infraestructura.
- Paquetes de descarga exclusivos con naves, circuitos y canciones.
- Banda sonora con artistas como Mason, Loco Dice y Stanton Warriors.
- Circuitos con cinta magnética para que la nave se adhiera.
- Gran nivel de personalización de la nave.
- Photo Mode para mostrar tu nave al resto del mundo.

CLAVES DE PURSUIT FORCE E.J.

- Para PSP y PlayStation 2.
- Nuevos y espectaculares combates contra jefes.
- Nuevas bandas y vehículos.
- Nuevas misiones de francotirador y protección.
- Más de 100 objetos desbloqueables (música, fondos de escritorio...).
- Modos inalámbricos para 4 jugadores en PSP.
- Modo pantalla partida en PlayStation 2.



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
SONY
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
Ratchet and Clank™: El tamaño importa ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com



LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

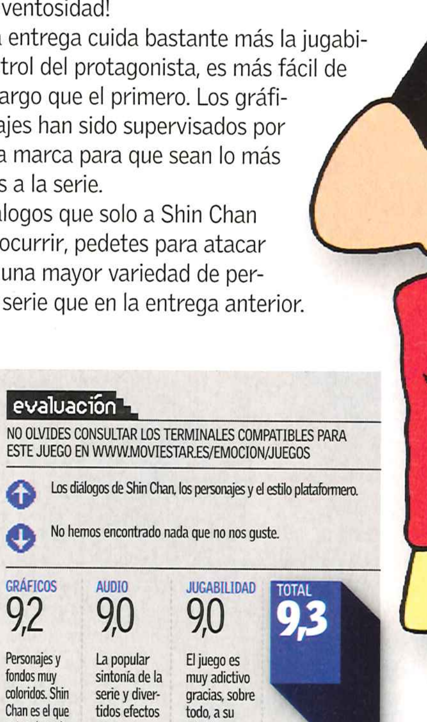
SHIN CHAN EN LA PLAYA

En exclusiva con movistar

¡Este verano Shin Chan se va a la playa contigo! Esta vez en forma de videojuego de plataformas, aún más adictivo que el anterior, con los diálogos más auténticos del popular personaje de la tele. Usa tu habilidad para recorrer la playa, los chiringuitos, el rompeolas y el muelle de pesca. Y ten cuidado con los cangrejos, gaviotas, erizos, *frisbies* o balones de playa que te lanzan los niños ociosos. Y, si la situación lo requiere, usa el arma definitiva: ¡una contundente ventosidad!

Esta nueva entrega cuida bastante más la jugabilidad y el control del protagonista, es más fácil de jugar y más largo que el primero. Los gráficos y personajes han sido supervisados por el dueño de la marca para que sean lo más fieles posibles a la serie.

Incluye diálogos que solo a Shin Chan se le pueden ocurrir, pedetes para atacar a distancia y una mayor variedad de personajes de la serie que en la entrega anterior.







SI TE GUSTÓ...
EL ORIGINAL
Éste te parecerá mucho más divertido.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

- ⬆ Los diálogos de Shin Chan, los personajes y el estilo plataformero.
- ⬇ No hemos encontrado nada que no nos guste.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,2	9,0	9,0	9,3
Personajes y fondos muy coloridos. Shin Chan es el que más sobresale por su tamaño.	La popular sintonía de la serie y divertidos efectos sonoros.	El juego es muy adictivo gracias, sobre todo, a su intuitivo control.	

¡Si quieres este juego envía CULITO al 404!

SMS gratuito. Precio del juego 3,48 euros (con IVA) + 0,58 euros (con IVA) por sesión de navegación de 10 min.



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



DELTA FORCE

Los héroes del verano

La saga *Delta Force*, que debutó en PC en 1998, aterriza en tu teléfono móvil y mantiene la misma simulación de batalla táctica habitual. El tema es el siguiente: un grupo terrorista está llevando a cabo actividades ilegales en el este de Europa. Por lo tanto, algún grupo antiterrorista tendrá que ir a detenerlos; y el mejor es el *Delta Force*. Esto nos da como resultado un entretenidísimo juego en el que controlarás simultáneamente a tres miembros del comando: guerrero, francotirador y médico. Obviamente, cada uno tiene sus propias habilidades y combinarlas todas será necesario para tener éxito en la campaña. Y, la verdad, no nos lo van a poner fácil... Las fuerzas enemigas son numerosas y cuentan con fusiles, francotiradores, lanza misiles etc. El juego consta de 6 misiones de combate a pie y 3 más en vehículos de asalto. En éstas tendrás que dirigir el cursor mientras el transporte avanza y dispara automáticamente. Y si aún quieres más, incluye también 6 niveles extra de minijuegos.



SI TE GUSTÓ...
BLACK HAWK DOWN O CALL OF DUTY 2
Éste te resultará más completo.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

- ↑ El mismo espíritu de siempre de la saga adaptado perfectamente al móvil.
- ↓ Hubiera estado bien poder controlar tú los vehículos.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	8,0	9,5	9,0
Personajes y escenarios bien definidos y detallados.	Buena melodía de inicio y unos efectos de sonido más que decentes.	Las habilidades de tus hombres dan lugar a multitud de situaciones diferentes.	



top movistar DESCARGAS



1 ALLÁ TÚ
Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión



2 TETRIS
Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



3 SHREK TERCERO
regresa el ogro más espontáneo.



4 HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
Vive las aventuras del joven mago en tu móvil.



5 RETO MENTAL
El mayor desafío para tu mente.



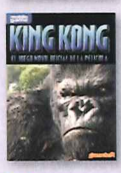
6 MOVIDOMINÓ
El mejor y más realista juego de dominó.



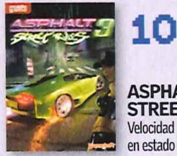
7 LOS SIMS BOWLING
Tus Sims se escapan a la bolera.



8 SONIC JUMP
Un plataformas a velocidad endiablada.



9 KING KONG
Despierta al gran simio que habita en tu móvil.



10 ASPHALT 3 STREET BLUES
Velocidad y espectáculo en estado puro.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS

Toda la información en **www.movistar.es**

NOTICIAS movistar

MOVISTAR TE ACERCA LAS MEJORES COMPETICIONES DE KITEBOARD, VOLEYPLAYA, SURF Y BODYBOARD AL LITORAL ESPAÑOL

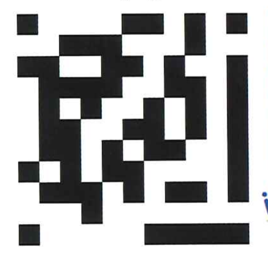
M-attack es la gira con la que **movistar** llevará las mejores competiciones de deportes extremos a las playas españolas. El *village* itinerante que acompañará a la competición deportiva estará dividido en cinco zonas de libre acceso («Chillout», «Clinic», «Nokia», «Promo-Shop» y «Game Zone») donde podrás disfrutar desde las 10:00 hasta las 19:00 horas de distintas alternativas de ocio. No te lo pierdas. Vive el verano *M-attack* en las siguientes playas.



PLAYA	FECHA
Playa de Valdevaqueros (Tarifa)	Del 4 al 8 de Julio
	Del 9 al 11 de Julio
Playa de San Antonio Cullera (Valencia)	Del 19 al 22 de Julio
Playa del Parador de Golf (Malaga)	Del 26 al 29 de Julio
Playa de Jandía (Fuerteventura)	Del 31 Jul. al 4 Agos
Playa de la punta Rosas (Gerona)	Del 10 al 12 de Agosto
Playa de Sopelana (Vizcaya)	Del 16 al 19 de Agosto
Playa de Salvé Laredo (Cantabria)	Del 31 Agost al 2 Sept.
Playa de Pantón (La Coruña)	Del 4 al 9 de Septiembre

PROMOCIÓN SCALEXTRIC EXCLUSIVA PARA LECTORES DE PLAYSTATION REVISTA OFICIAL

Consigue el juego oficial de *Scalextric* por 2 € si lo coges a través del código BIDI. ¡Envía gratis BIDI al 404 y sigue las instrucciones!





¡LOS PRIMEROS 500 TENDRÁN EL JUEGO GRATIS!



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

on-line

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



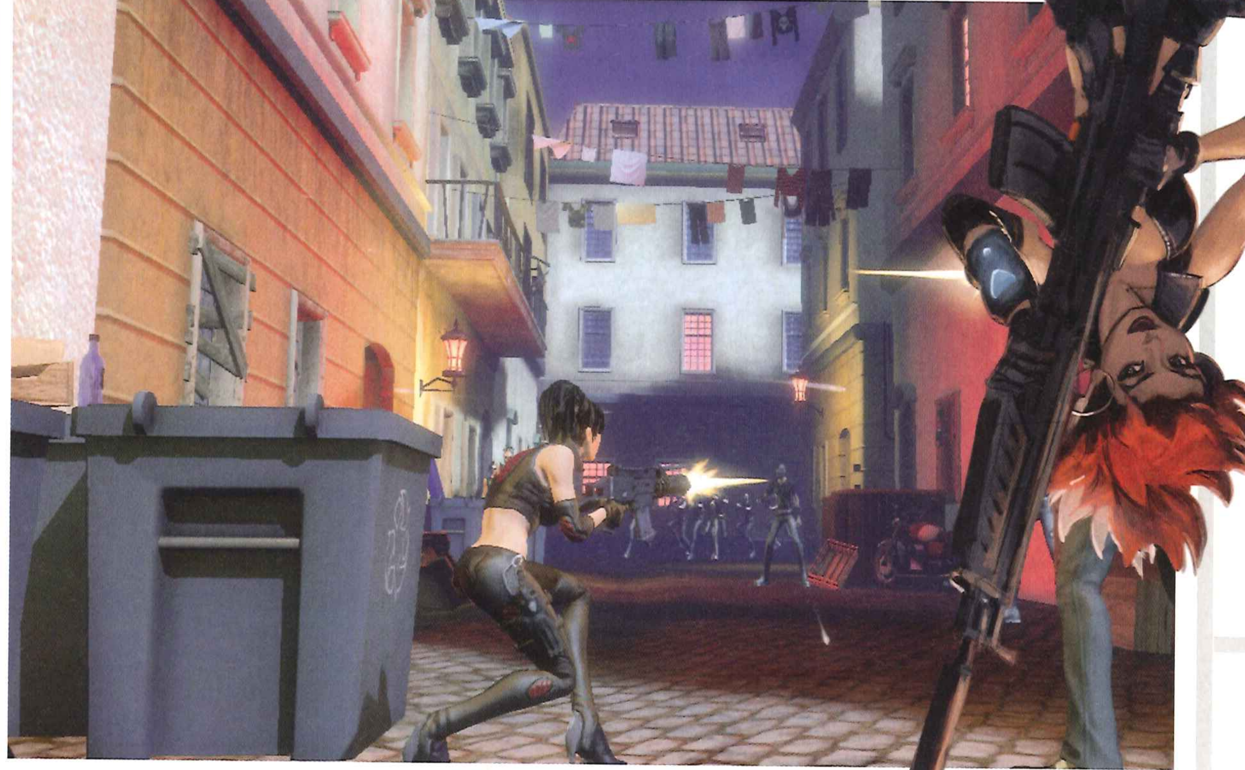
LO MEJOR DE JAPÓN

Los usuarios nipones que entren en PlayStation Store podrán descargar de forma gratuita una demo del próximo Ape Escape para PSP si conectan la portátil a PS3. Además, un nuevo juego completo para los más casual, llamado Piyotama. Se trata de una especie de evolución del clásico Puyo Puyo, un reto de puzzles protagonizado por unos polluelos.



LO MEJOR DE EE.UU.

Una nueva demo jugable ha sido añadida a la Store americana. Se trata de Dynasty Warriors Gundam (conocido en Japón como Gundam Musou), un juego que mezcla la mecánica de la conocida y longeva saga de Koei con los personajes del manga de Mechas más popular. Además, también podrás descargarte el nuevo tráiler del esperadísimo GTA IV.



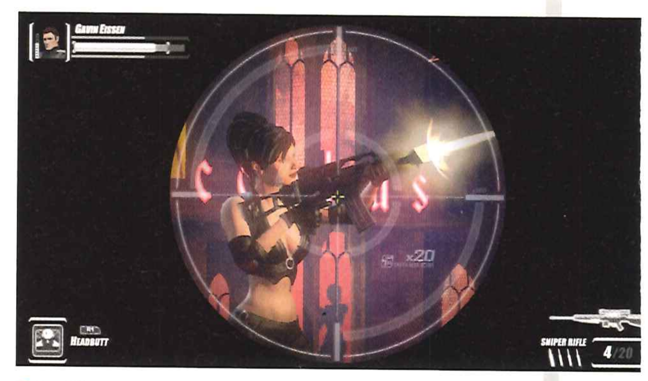
THE AGENCY

Espionaje en la red de la mano de Sony Online

Un *shooter* On-line no es ninguna novedad, pero sí que lo es la forma en la que este ***The Agency***, obra de los estudios californianos de **Sony Online Entertainment** está concebido. En él, el jugador asumirá el papel de un espía en la época actual y, ya sea solo o en compañía de su equipo, deberá ir realizando una serie de misiones. Pero lo más interesante es que el mundo donde se desarrolla el título será persistente, por lo que el protagonista irá mejorando a medida que juegues: conseguirás mejor equipamiento y desarrollarás nuevas habilidades, y así podrás ir escalando peldaños en el ranking mundial. Además, tendrás la opción de formar tu propia agencia según vayas colaborando con sus compañeros (el trabajo en equipo será fundamental). El desarrollo de la acción mezclará a partes iguales disparos, sigilo y utilización de todo tipo de *gadgets,* así como los vehículos que se encuentren disponibles. También podrás jugar entretenidos minijuegos tales como el casino, las cartas o la galería de tiro.



LA AGENCIA. Varios jugadores podrán unirse y colaborar para llevar a cabo las misiones de una forma más efectiva.



ACCIÓN Y SIGILO. El desarrollo del juego mezclará a partes iguales estos dos conceptos.

NUEVO FIRMWARE

Ya está disponible la nueva actualización para el *firmware* de **PlayStation 3**, la 1.82, que se instalará automáticamente cuando accedas a la red. Su novedad más importante es la inclusión del soporte para vídeo *AVC High Profile*, por lo que ahora podrás disfrutar de contenidos MP4 de gran calidad.

AMPLIACIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS

Saca más partido a estos títulos

Muchos se quejaron en su momento de la escasez de modos de juego del genial *MotorStorm*. Pues bien, desde ya mismo puedes descargar desde la *Store* el modo *Time Attack* para este juego, que te permitirá disputar carreras contra el crono. Por otro lado, también está ya disponible el primer *pack* de mapas para el modo multijugador de *Resistance*. Los dos nuevos niveles han sido bautizados como *Westmorland* y *Camborn*, y ofrecerán nuevas posibilidades de juego. El precio de este *pack* es de 4,49 €.





COMPETICION GLOBAL. Desde finales de Junio ya es posible que jugadores europeos, americanos y japoneses se enfrenten entre ellos en Resistance: Fall Of Man.

TEKKEN 5 ONLINE

Un nuevo modo para el rey de la lucha

Namco Bandai ha anunciado que antes de que acabe el año se podrá descargar desde la *Store* una actualización que permitirá a jugadores de todo el mundo competir entre ellos vía Online con ***Tekken 5 Dark Resurrection***. Se incluirán en este añadido cuatro modos de juego distintos aunque, eso sí, no será gratis. La descarga costará alrededor de 10 €, aún sin confirmar.

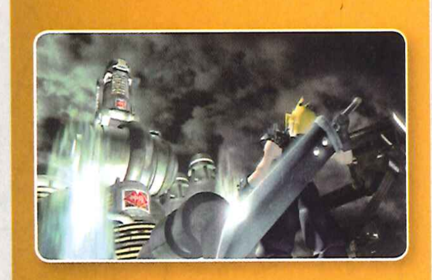




CAPCOM EN PSN

Clásicos y novedades para la Store

La compañía nipona prepara varios lanzamientos para el futuro (otoño) que serán descargables a través de *PlayStation Store*. Los dos primeros son viejos conocidos: *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, el clásico de los salones recreativos; y *Puzzle Fighter II HD*, el juego de *puzzles* con personajes de la saga, ambos con un lavado de cara radical gracias a la alta resolución de la que harán gala. Además, dos títulos originales: *Rocketmen: Axis Of Evil*, un juego de acción con perspectiva aérea basado en un clásico de mesa; y *Talisman*, un acercamiento a la estrategia originaria de la factoría **Games Workshop**.





CLÁSICOS PSONE

Los juegos que nos gustaría ver próximamente en PlayStation Store

1. **FINAL FANTASY VII** (SQUARE ENIX)
2. **METAL GEAR SOLID** (KONAMI)
3. **ALUNDRA** (WORKING DESIGNS)
4. **RIDGE RACER** (NAMCO)
5. **XENOGEARS** (SQUARE ENIX)
6. **SILENT HILL** (KONAMI)
7. **EINHÄNDER** (SQUARE ENIX)
8. **RESIDENT EVIL 2** (CAPCOM)

NINJA GAIDEN SIGMA DEMO JUGABLE

Ya puedes descargar a tu **PlayStation 3**, de forma totalmente gratuita, una demo jugable de ***Ninja Gaiden Sigma***, el nuevo juego de **Team Ninja**. Se trata de la mejor versión de las aventuras de Ryu Hayabusa. El juego completo ya se encuentra disponible en las tiendas de toda España y si quieres probarlo antes de hacerte con él, no hay mejor forma. La *demo* te permitirá disfrutar de los primeros momentos de la aventura.





Plataformas 3D con un desarrollo lineal pero divertido.

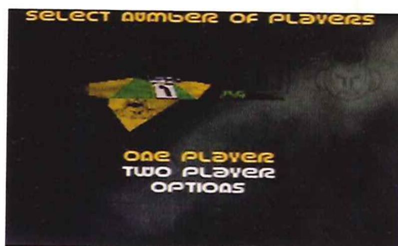


Muchos aún recuerdan la sensación de vértigo que producía el juego...



El control era exigente, pero la calidad técnica y sonora estaba fuera de duda.









LOS CLÁSICOS DE PSONE YA DISPONIBLES

Juega con ellos en PlayStation 3 o en tu PSP

Cuando leas estas líneas ya estarán disponibles en la *PlayStation Store* Europea los tres primeros juegos aparecidos originalmente en **PSone**, listos para que te los descargues y disfrutes de ellos, ya sea directamente en la pantalla grande de tu televisor a través de **PlayStation 3**, o bien pasándolos a tu **PSP** mediante el cable USB. Se trata de tres auténticos clásicos de los inicios de la consola de 32 *bits* de **Sony C.E.** El primero de ellos, *Crash Bandicoot*, es el juego de plataformas más popular del sistema y supuso la presentación en sociedad de la mascota de **Naughty Dog**. *WipeOut*, por otro lado, fue el comienzo de la saga de conducción futurista que por aquel entonces aún estaba a cargo de la extinta **Psygnosis**. Por último, podrás encontrar *Jumping Flash*; quizá el menos conocido de los tres, pero no por ello menos interesante: plataformas en primera persona protagonizadas por un conejo mecánico, ahí es nada. El precio de cada uno de ellos es de 4,99 €.



TRUCOS DE VÉRTIGO



ESCENARIOS MULTIJUGADOR



MANIOBRAS DEVASTADORAS



CONDUCCIÓN PRECISA









Patadonazo. Esa sangre espesa y ultrarroja, marca de «fábrika» de Mortal Kombat.

» Calma antes de la tempestad. Y Liu Kang con esos pelos.



Problemas menores. Jugando On-line no podrás cambiar de contrincante sin abandonar la partida. Una pequeña molestia.

MORTAL KOMBAT II

Más fatalities de los que puede aguantar un humano normal



COMPAÑÍA **MIDWAY**
PROGRAMADOR **DIGITAL ECLIPSE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **250 MB**
P.V.P. **2,99 €**

EVALUACIÓN **9,0**

Considerada por muchos *fans* de la saga como la mejor entrega de la longeva serie de lucha de **Midway**, ***MKII*** es lucha en 2D en todo su esplendor. Preciso, violento, rápido y difícil hasta un nivel infernal (sus partidas para un solo jugador están consideradas como uno de los desafíos más demenciales de la historia de los *beat'em-ups*), esta magnífica conversión de **Digital Eclipse** tiene todas las virtudes del original (la mayor galería de mostrencos de la historia del género, la violencia de tebeo, los decorados de pesadilla post-gótica). Pero a todo ello se suma una cualidad indiscutible: la posibilidad de jugar On-line con contrincantes de todo el mundo. Para eso se creó el género y, en ese sentido, ***Mortal Kombat II*** es uno de sus mejores exponentes.

GAUNTLET II

El juego de exploración de laberintos reclama su trono

Gauntlet arrasó en su día por las mismas razones por las que su secuela puede convertirse hoy en uno de los *hits* indiscutibles de la *PlayStation Store*: su multijugador. Precedente de todos los juegos de rol de exploración de mazmorras que llegarían unos años más tarde, pero enfocado únicamente a la acción, disfrutó de esta temprana continuación que mejoró sus características en algunos detalles. El más llamativo, sin duda, es la posibilidad de que dos jugadores escojan al mismo personaje, pero con distinta indumentaria. Y de ahí, las frases tipo *«Blue Wizard is about to die»*, que ya forman parte de la memoria colectiva del lado más *pop* de los videojuegos.

En cualquier caso, la fuerza de ***Gauntlet*** siempre ha estado, además de en su devastador colorido, en su modo cooperativo, y en eso sigue funcionando perfectamente. La posibilidad de jugar con cuatro amigos vía On-line para recorrer los laberintos de este clásico es su mayor atractivo. Pero un consejo: no os pidáis los cuatro al elfo.



Es una pena que no se pueda chatear por voz con los compañeros mientras juegas.



COMPAÑÍA **MIDWAY**
PROGRAMADOR **DIGITAL ECLIPSE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **116MB**
P.V.P. **2,99 €**

EVALUACIÓN **8,2**









COMPAÑÍA **MIDWAY**
PROGRAMADOR **DIGITAL ECLIPSE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **88MB**
P.V.P. **2,99 €**

EVALUACIÓN **7,4**



RAMPAGE WORLD TOUR

Nadie dijo que ser verde, mutante y gigante fuera sencillo

Nos tememos, muy a su pesar, que George, Lizzie y Ralph son clásicos del desenfreno multijugador: científicos mutados que deciden arrasar ciudades completas y zamparse a sus habitantes. Invariablemente, todas las entregas de la serie *Rampage* inician los mayores holocaustos de demolición del panorama *retro*. ***Rampage World Tour*** es la segunda entrega de la serie, añade los patadones al catálogo de golpes de los monstruos y es tan descerebrado, sencillo, salvaje y un pelín monótono como en los viejos tiempos.





COMPAÑÍA **MIDWAY**
PROGRAMADOR **DIGITAL ECLIPSE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **86MB**
P.V.P. **2,99 €**

EVALUACIÓN **7,0**

CHAMPIONSHIP SPRINT

Frenos rotos, coches locos, curvas imposibles y velocidades de infarto

Championship Sprint, sucesor inmediato de *Super Sprint*, es un juego de carreras de perspectiva cenital que sorprendió en su día por la velocidad de su mecánica, por sus suaves gráficos de colores planos y, especialmente, por su sistema de control basado en dos enormes volantes (*Super Sprint* tenía tres).

Por desgracia, el *Sixasis* no funciona como el volante de *arcade* y la sensación de control que desprendía el juego original no se ha trasladado con total fidelidad a esta nueva versión, idéntica en todo lo demás. En un juego en el que cada curva tiene que tomarse con gran exactitud milimétrica, el *stick* provoca que, hasta que te haces con el control, el vehículo de terribles bandazos contra los bordes de la pista. Hasta ahí las malas noticias. Las buenas son que el innegable encanto del *Championship Sprint* original sigue ahí: las carreras On-line contra un amigo son divertidísimas y el diseño de los circuitos sigue sorprendiendo hoy por su sencillez y diabólica dificultad.



Circuitos aperturistas. En algunos puntos, la pista abre puertas correderas que descubren atajos.

1 menos. Curioso que, siendo idénticos, no se haya adaptado Super Sprint, que permite un jugador más.


PlayStation®2
Se buscan Supersingers
sebuscansupersingers.com
BUSCAMOS GENTE DISPUESTA A DAR EL CANTE
¿Diva?
¿GRACIOSILLO?
¿Romántico?
saca el SingStar que llevas dentro
Los mejores éxitos de los 40, con artistas como: La Oreja de Van Gogh, Melendi, Nena Daconte, Pereza, Dover... y muchos más.
12+
www.pegi.info
singstargame.com
singstar Pop Hits
40 PRINCIPALES
PlayStation 2
singstar Pop Hits
SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



NEED FOR SPEED PROS

HAY MUCHOS JUEGOS DE COCHES, PERO NINGUNO LEVANTA TANTA EXPECTACIÓN. LA NUEVA ENTREGA PROMETE ROMPER CON TODO LO VISTO.





Junto con el nerviosismo de nuestro querido director en los cierres, el acopio de alimentos hiper-calóricos que hace Doc para afrontarlos y las máscaras que luce John Tones para asustar a los colaboradores rezagados, el hablarte en exclusiva del próximo *Need For Speed* se ha convertido en una tradición por estas épocas del año. Desde hace cuatro (cuando la saga se convirtió en el juego de conducción más vendido, con la primera entrega *Underground*) los responsables de **Electronic Arts** han intentado con cada capítulo redefinir el concepto de conducción *arcade*, añadiendo nuevos elementos, suprimiendo otros y, en definitiva, intentando que cada uno de los juegos gozase de personalidad propia. El pasado año, con *Need For Speed Carbono*, la saga dio el salto a la nueva generación; aunque dicho salto fue realmente solo a medias debido a que se trataba de una conversión de la plataforma inferior, y no aportaba todas las novedades que se esperaban.

Un nuevo comienzo

Con esta entrega, las cosas han cambiado bastante, ya que ha sido concebido desde sus inicios teniendo en cuenta las capacidades de **PlayStation 3**, sin rival en el panorama lúdico actual. De todas formas, los que todavía no vayáis a dar el gran salto a la nueva generación no debéis preocuparos, ya que ***Need For Speed Pro Street*** también aparecerá para el resto de las plataformas de **Sony C.E.**, **PlayStation 2** y **PSP**.

El proceso de creación del juego que nos ocupa dio comienzo en enero de 2006, y sus desarrolladores son de nuevo **EA Blackbox** (su sede está en Vancouver, Canadá). Hasta allí se desplazó un equipo de **PlayStation Revista Oficial España** para hacer en exclusiva un *tour* por sus ofici-





Tras modificar tu vehículo con todo tipo de elementos, podrás poner a prueba su aerodinámica en el «Túnel de Viento» como lo harían los ingenieros.

nas y asistir a una presentación en la que pudimos ver hasta qué punto esta nueva edición iba a revolucionar no solo la saga, sino también el concepto que tenemos de los títulos de conducción, del mundo del *Tuning* y de las carreras que en torno a él se desarrollan. Durante este *tour* pudimos ser testigos de todas las fases de su producción: desde el modelado de los escenarios a la creación del motor físico de los coches y los impactos, pasando por el nuevo modo On-line.

Lo primero que dejaron muy claro los encargados de la presentación fue que, al igual que ha cambiado la cultura del *Tuning* (pese a su corta vida), también lo ha hecho *Need For Speed*. Este cambio se traduce en una nueva manera de competir y en una inédita experiencia de conducción: ambas mucho más realistas, aunque sin perder la jugabilidad accesible y apta para todos los públicos que ha hecho famosa y popular esta serie entre millones de usarios de todo el mundo. Para que te hagas una idea de este cambio: si el estilo de los anteriores capítulos era definido por sus creadores como *Street Style Racing*, la nueva definición empleada ahora es la de *Realistic Street Racing*.

¿Y en qué se traduce este cambio a la hora de jugar? Pues para empe-

El estilo de juego cambia para adaptarse a los nuevos tiempos. Atrás quedó la fantasía, es la hora del realismo en las carreras.

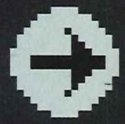
Una frase se repitió durante la presentación: «Build your weapon», en referencia a la customización.

Cada elemento que añadas al vehículo se comportará según su propia física.

Los años de experiencia con la saga han permitido introducir las novedades en esta entrega

zar, en *Need For Speed ProStreet* no existe una ciudad abierta que explorar, llena de eventos en los que participar y de personajes secundarios con los que interactuar. Tampoco existe ya la presencia de la policía, ni los actores reales insertados en escenarios creados por ordenador que relatan la historia. De hecho, ni siquiera existe una trama argumental. Atrás quedaron las actrices semi-famosas y las historias de venganza. En ***NFSPS*** la evolución se lleva a cabo de un «fin de semana» de competición a otro, entrando directamente en la carrera. Las pistas en las que se desarrollan estos duelos están extraídas de la realidad: nada de correr por el centro de una ciudad arrasando con todo lo que se interponga en tu camino, tráfico civil incluido. Aquí competirás sobre el asfalto de circuitos reales, recreados de una forma fiel. Por ahora solo tenemos constancia del trazado llamado *Daikoku Futo* (en Japón), pero pronto se revelarán muchos más, algunos de ellos de sobra conocidos por los aficionados a estos eventos.

Dentro de cada uno de estos «Race Weekends» de competición se presentarán varias pruebas de diferente naturaleza, basadas todas ellas también en las que pueden verse en la vida real. Algunas de ellas serán las siguientes: *Speed Challenge, Grip, Drift y Drag,* denominaciones de sobra conocidas para los *fans* de este género. Cada una de ellas incidirá en un aspecto de la conducción, como los derrapes, la velocidad punta, la facilidad a la hora de tomar las curvas... Sin duda, una de las más espectacula-



LA SAGA EN PS2.
Cinco capítulos han aparecido hasta la fecha en la 128 bits de Sony, acompañados de sus respectivas versiones: primero para PSP y, con la última entrega (Carbono) también para Play Station 3. Se ha convertido en la franquicia estrella de la gigante americana.



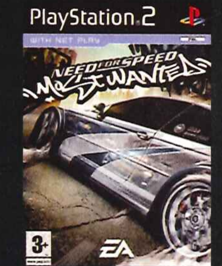
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2. En 2002 llegó la primera entrega para PS2, secuela de un título anterior para PSone. Gozo de éxito limitado.



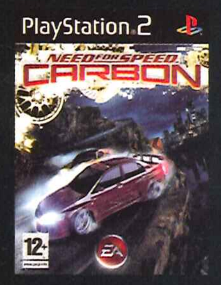
NEED FOR SPEED UNDERGROUND. A finales de 2003 llegó la revolución a la saga. La inclusión del Tuning le convirtió en un superventas.



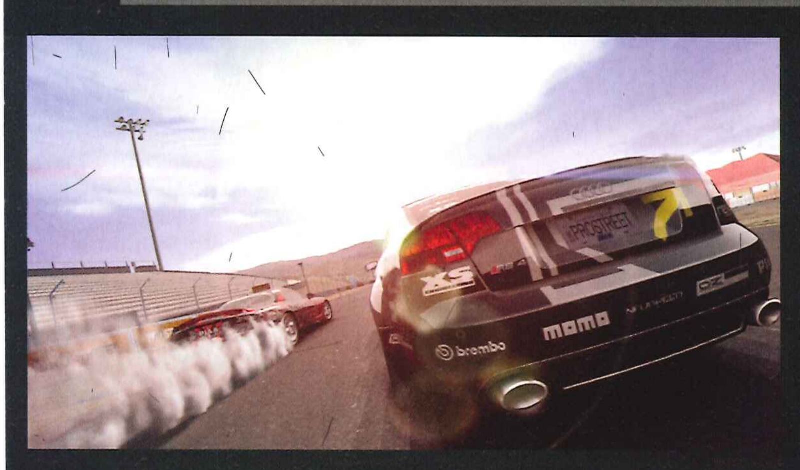
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2. Un año después, esta secuela introducía por primera vez una ciudad abierta para ser explorada.



NEED FOR SPEED MOST WANTED. En 2005, EA propuso al jugador convertirse en el corredor más buscado por la Policía.



NEED FOR SPEED CARBONO. La última entrega hasta ahora, aparecida en 2007, introducía carreras al borde de un cañón y juego en equipo.











res será la denominada *Tandem Drift*, donde dos vehículos rivales deberán ir realizando maniobras en perfecta armonía sin chocarse ni salirse del trazado; algo que ha podido verse, por ejemplo, en la tercera parte de la película *A Todo Gas*.

La hora de la tecnología

Claro que, para lograr todo este grado de realismo, hace falta desarrollar una tecnología que permita representarlo en pantalla más allá de la imaginación y las pretensiones de los desarrolladores, que pueden no tener límites. Por poner un ejemplo (de la ambición tecnológica por parte del equipo de desarrollo de **Electronic Arts**), solo en conseguir que el humo que desprenden los neumáticos de los coches cuando «queman rueda» sea el más realista que se ha visto nunca en un videojuego, se ha invertido un año de trabajo. Ahí es nada.

También fuimos testigos de una demostración en tiempo real, generada con el motor del juego, donde uno de los vehículos era contemplado por la cámara desde cualquier ángulo. Nos quedamos asombrados por el grado de realismo y la representación del más nimio de los detalles. Según sus creadores, se trata de un «nuevo estándar visual», y eso que aún no está pulido del todo. Habrá que ver hasta qué cotas llegan cuando el

Efectos especiales

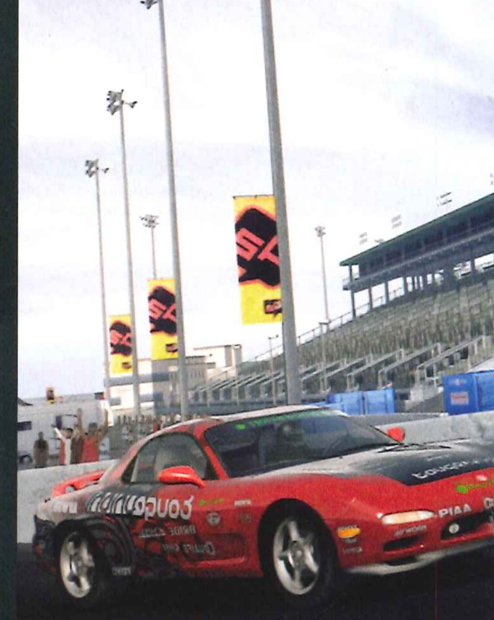
Pueden parecer detalles insignificantes, pero son los que acaban dando espectacularidad a un juego. La representación del humo y de los daños sobre la carrocería del coche son increíbles...







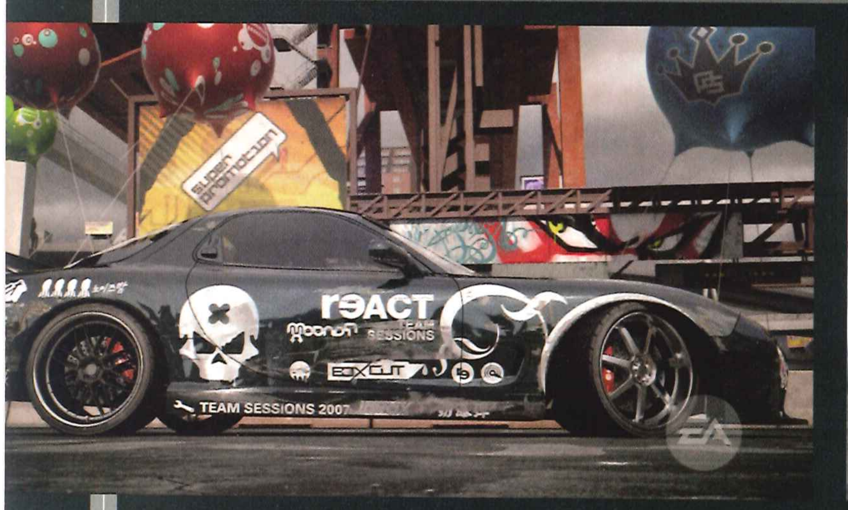


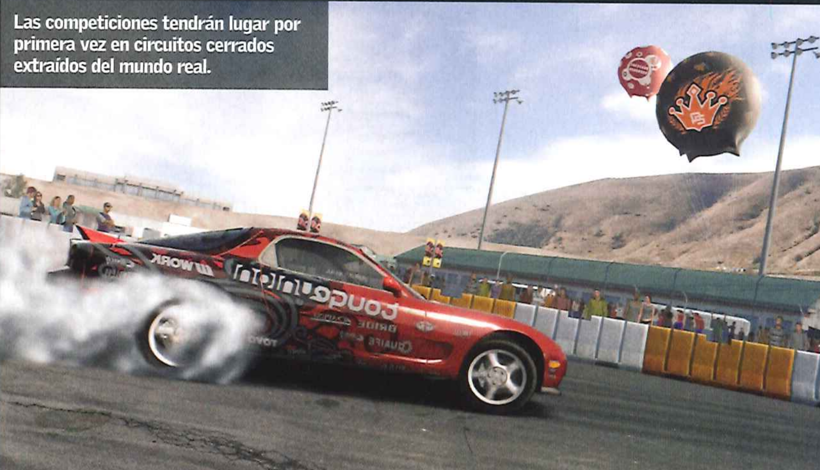
El título contará con opciones multijugador, aunque sus detalles aún no se han hecho públicos.

VISITAMOS EA BLACKBOX.
A Vancouver, Canadá, acudimos para la presentación en exclusiva del juego. Visitamos las oficinas de EA BlackBox, en el Downtown de la ciudad y frente al puerto, donde el juego lleva más de catorce meses en desarrollo.









Las competiciones tendrán lugar por primera vez en circuitos cerrados extraídos del mundo real.

juego sea lanzado el próximo otoño. Otro de los apartados del juego mejorado hasta el infinito es el daño que sufren los vehículos al impactar sobre cualquier elemento, ya sea estático (como los bordes del circuito) o dinámico (como otros competidores). De hecho, en anteriores *Need For Speed*, la representación de estos daños se limitaba a la rotura de las lunas y poco más, algo que había sido criticado por los *fans*. Pues bien, ahora tras un choque podrás ver, por ejemplo y dependiendo de su virulencia, cómo el bastidor se separa del chásis y las ruedas salen disparadas por los aires; o cómo la carrocería se deforma como lo haría en la vida real. Pero este apartado no solo servirá para el disfrute visual, sino que también influirá de manera decisiva en la jugabilidad al convertirse en un elemento importante en las carreras. Evitarlos a toda costa se convertirá en una verdadera obsesión, aunque los programadores no lo han contemplado como un elemento de castigo para el usuario, sino como una auténtica diversión.

También será muy creíble la experiencia de juego en lo que se refiere al comportamiento de los rivales. Su elevada inteligencia artificial hará que se comporten teniendo en cuenta tu propia evolución en carrera. De este

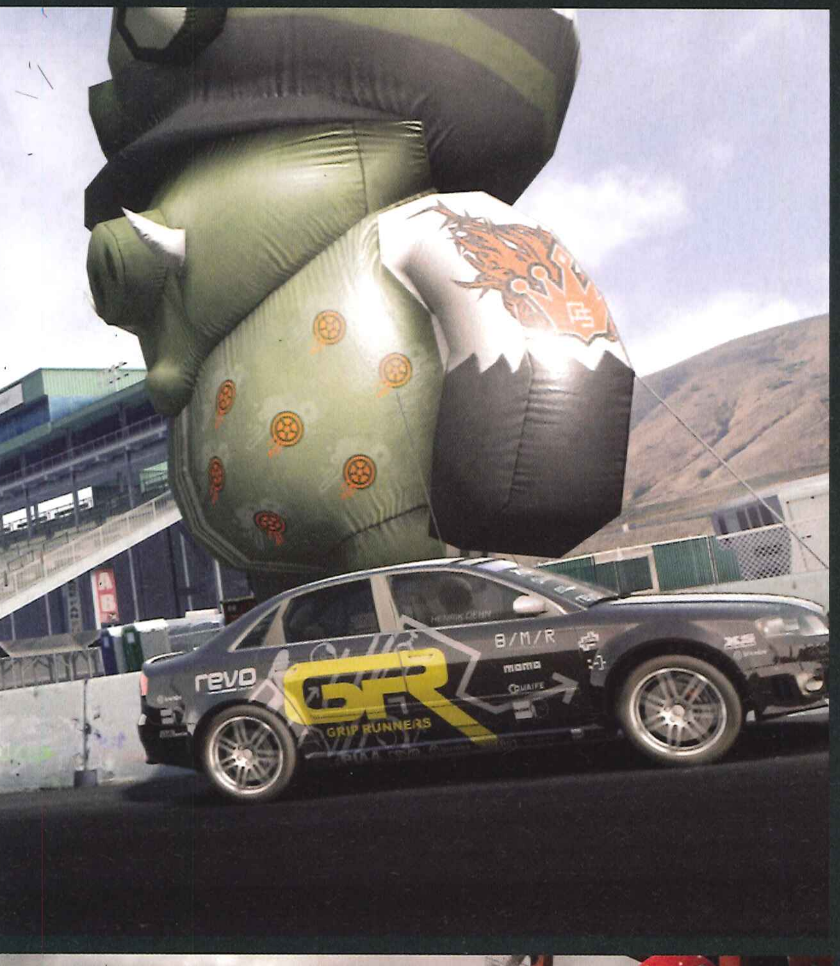
La nueva modalidad Aftermarket permitirá modificar el vehículo de una forma novedosa

entrevista

John Doyle

PRODUCTOR NFS PROSTREET

«Los daños en los vehículos definen esta nueva entrega»





Habéis hablado en la presentación de escenarios reales, de competiciones de Tuning y habéis mostrado fotos de circuitos de Japón y San Francisco... ¿Podremos encontrar en el juego pruebas en otros países, aparte de EE.UU. y Japón?
Sí. Todavía no podemos desvelar nada, pero incluiremos circuitos (tanto urbanos como de competición) de Europa idénticos a los reales.

¿Váis a implementar el Sixaxis de PS3 en el control del juego? ¿De qué forma?
Desde el punto de vista personal no soy muy fanático de utilizar el sensor del control del *Sixaxis* para pilotar un coche. Explotaremos las posibilidades del *Sixaxis*, pero la conducción será como siempre.

¿Qué crees, en una sola palabra, que es lo que define a NFS ProStreet? ¿En qué es superior a los anteriores Need For Speed?
Los daños. Es difícil escoger una palabra para definir todas las innovaciones que presenta *ProStreet*, pero si tuviera que hacerlo, sería sin duda los daños en los coches. Es lo que hace a este juego excitante, divertido...

¿Encontraremos alguna mejora gráfica en la versión PS3 respecto a su principal competidora?
Sí. En esta entrega se notará más la potencia gráfica de PS3 de lo que se vio en el anterior NFS. Hay cuatro ingenieros dedicados solo al renderizado de gráficos.

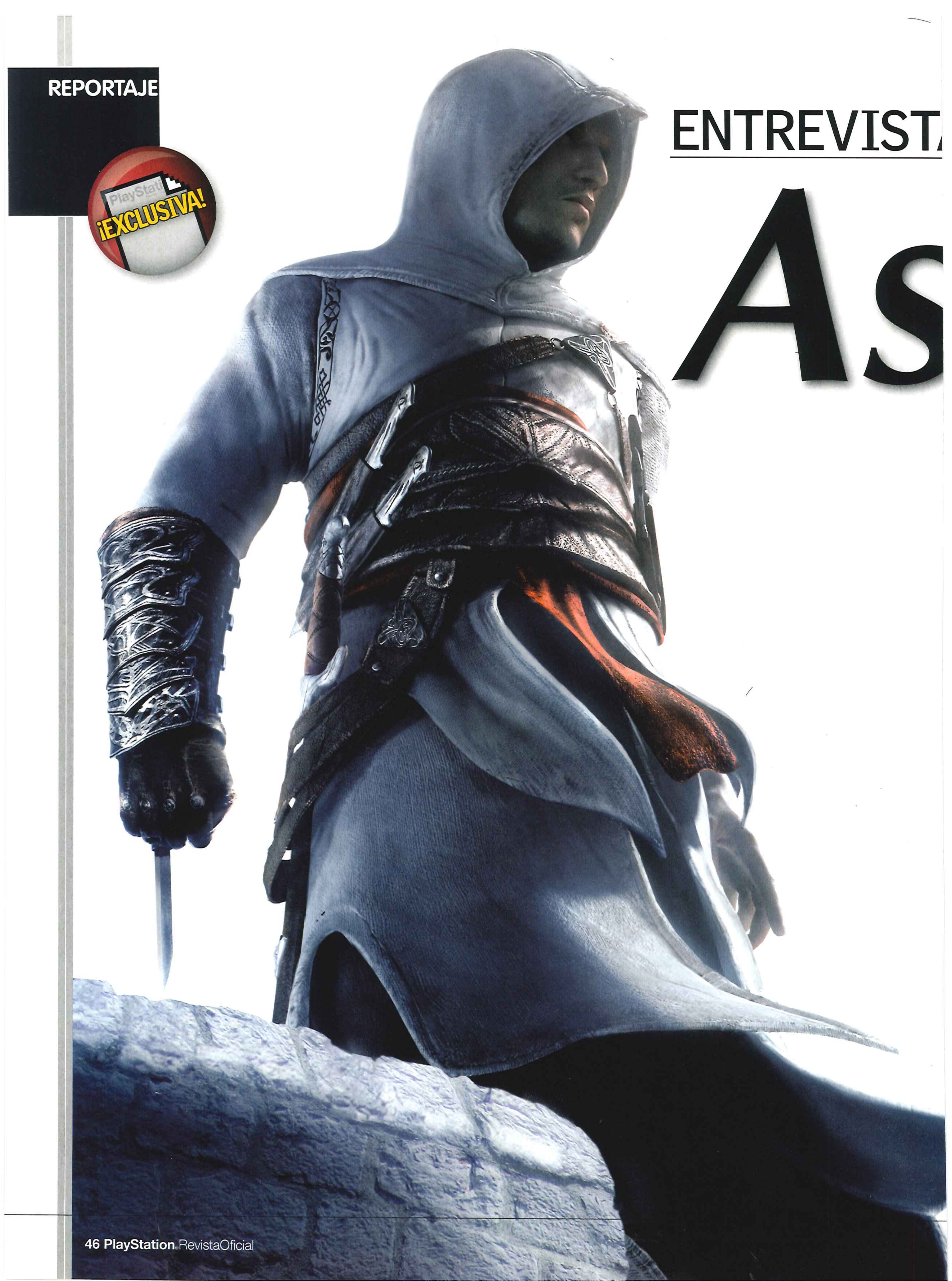


modo, arriesgarán más y cometerán errores cuando tú vayas en cabeza; mientras que podrán tomar una actitud bastante más prudente y conservadora cuando sean ellos los que lideran la competición.

Por último, cabe destacar el lavado de cara que ha sufrido la modificación de los vehículos, que en esta ocasión pertenecerán a 26 constructores diferentes con más de cuarenta años de industria automovilística representada. Todas las opciones de modificación se incluyen bajo el término *Aftermarket* y estarán representados hasta 250 fabricantes reales. Los elementos como alerones tendrán un papel decisivo en la aerodinámica y, por tanto, en la respuesta del vehículo. Además, podrás crear varias versiones del vehículo (conocidas como *Blueprints)* y emplearlas a tu favor según el tipo de reto al que te enfrentes.

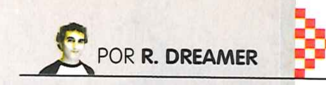
Queda mucho por decir del juego de conducción más esperado, y muchos meses hasta que vea la luz, pero desde luego la cosa promete, y mucho. Bienvenidos al próximo nivel...





ENTREVISTA

As



MOS AL DIRECTOR ARTÍSTICO DE

sassin's Creed

PS3

UBISOFT TE PROPONE REESCRIBIR LA HISTORIA EN PLAYSTATION 3, LUCHANDO CONTRA TEMPLARIOS Y SARRACENOS PARA ACABAR CON LA TERCERA CRUZADA

A LA VENTA EN NOV.

La dirección artística resulta crucial para que un título como ***Assassin's Creed*** se cuele en la lista de los juegos más vendidos. Pero si quieres dejar asombrado a medio mundo, además de preocuparte de que los gráficos brillen por su realismo y calidad, como director artístico tienes que manejar otros aspectos para conseguir que tu creación pase a formar parte de la historia de **PlayStation** 3. Esa es la labor que le ha tocado desempeñar a Nicolas Cantin, que a sus 32 años ya cuenta en su currículum con aventuras como *Syberia* y *Syberia 2*. *«Trabajar bajo la supervisión de Benoit Sokal en estos dos títulos supuso una experiencia extraordinaria, tanto en el terreno profesional como en el personal»*, declara Nicolas al recordar los viejos tiempos.

A la hora de comentar cuál ha sido el enfoque que se ha pretendido dar a la dirección artística en ***Assassin's Creed***, afirma que desde un principio ha tenido claro que, aunque la acción se desarrolle en Tierra Santa durante la Tercera Cruzada, el juego debía presentar un aspecto visual moderno y espectacular. De tal forma que el jugador se involucre emocionalmente en lo que está sucediendo en pantalla. Recordemos brevemente el argumento de la aventura para tener una mejor perspectiva.



El protagonista, Altair, es un maestro asesino que ha sido degradado después de haber fallado en una importante misión. El líder de la secta, Al Mualim, le ofrece una segunda oportunidad para recuperar su honor y su graduación. Su misión consistirá en aventurarse en Tierra Santa y asesinar a nueve hombres, a los que se atribuye la responsabilidad de haber instigado la Tercera Cruzada. Solo así, la paz y el orden volverán a reinar en la zona.

Nicolas Cantin



Edad: 32
Residencia: Montreal (Canadá)
Horóscopo: Libra
Profesión: Director Artístico

El juego tiene un aspecto visual moderno y espectacular

Impresionante imagen del juego con Altair y su cabalgadura frente al cuartel general de los asesinos, la fortaleza de Masyaf.

Sistema de muelles para extender la hoja.

Anillo para activar/desactivar el arma.

BLADE MECHANISM

El filo secreto. Cuenta la leyenda que durante la ceremonia de iniciación, los novicios perdían el dedo anular para dejar paso a una mortífera hoja retráctil, adosada a la muñeca.

Todavía es un misterio cómo lucirá la capital sarracena, Damasco, como amalgama de polígonos y texturas.

El escenario que ha diseñado **UbiSoft** Montreal para esta aventura es inmenso. Para cumplir su objetivo, Altair tiene que visitar Jerusalén, Acre y Damasco. Y, no contentos con reproducir las ciudades, también podrás viajar por el campo que las rodea, donde **UbiSoft** asegura que vas a encontrar paisajes sobrecogedores.

Nicolas afirma que en la reproducción de las tres urbes no solo se ha recurrido a diferencias arquitectónicas y culturales. Cada una ha sido tratada visualmente de forma distinta. *«Para conseguirlo, se usaron efectos de post-producción muy similares a los de la industria del cine. De hecho, hay influencias de películas como "Black Hawk Down" o "El Efecto Mariposa". Esto es algo que no era posible en la generación anterior de consolas».*

Sin embargo, a las innovaciones mencionadas también hay que sumarles métodos de trabajo más tradicionales. El Director artístico nos cuenta: *«Contactamos con un historiador durante la fase conceptual previa al desarrollo. Internet, documentales, ilustraciones de antiguas enciclopedias medievales y novelas también ayudaron. El historiador fue crucial para encontrar información muy específica, como planos de Jerusalén, San Juan de Acre y Damasco, que se remontan a la Ter-*

Altair es capaz de realizar más de 800 movimientos según el contexto

Tierra Santa.

Los objetivos de la dirección artística de Assassin's Creed eran el realismo y ser fieles a las referencias históricas que se han consultado sobre Jerusalén, Damasco y Acre. Además del extenso área que las rodea quisieron evitar que resultara repetitivo, al aportar una gran variedad tanto en escenarios como en personajes.

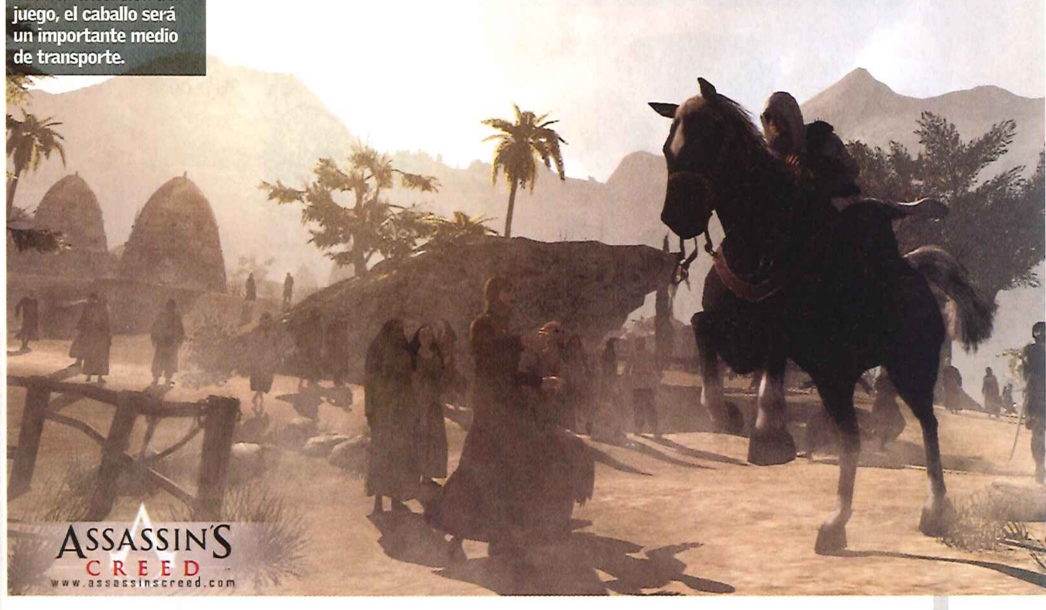

Acre, conquistada por las tropas de Ricardo Corazón de León, tratada con un filtro azul.


En Jerusalén destacan los tonos ocres en edificios y calles como seña de identidad.




Reino del Norte. En esta amplia zona podrás encontrar ruinas de la época romana.

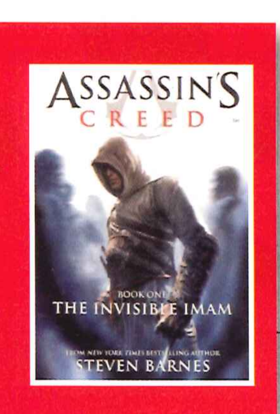




Dada la extensión del juego, el caballo será un importante medio de transporte.

¿Sabías que...

Ya puedes encontrar (eso sí, en inglés) en www.amazon.com la primera novela basada en la franquicia Assassin's Creed. Es obra de un reconocido escritor de bestsellers, Steven Barnes (autor de Star Wars: Traición en Cestus), y se titula "El Imán Invisible".







El territorio recreado en el juego es un reino de dimensiones colosales



Acre. Soldados cruzados en la bulliciosa escalinata del hospital de la ciudad.

Masyaf. Vista de una escalinata tallada en la roca para acceder a la fortaleza.

cera Cruzada». Semejante trabajo de campo ha servido para recrear un pedazo de historia en **PlayStation 3** a lo largo de unas 40 horas de juego, con Ricardo Corazón de León y Saladino luchando por conquistar Jerusalén como telón de fondo.

Pero un viaje de estas características resultaría algo aburrido si durante el camino terminas siempre viendo las mismas caras. Para evitarlo, se han creado más de 300 personajes. *«Organizamos sesiones fotográficas con gente real para capturar partes de sus rostros y utilizarlas con el fin de crear los modelos»,* afirma Nicolas Cantin.

Finalmente, llegamos a uno de los puntos claves del desarrollo: el diseño del héroe. Para dar vida a Altair, hijo de padre musulmán y madre cristiana, se han basado en un ave de presa, el águila. El pico de la caperuza es similar al del animal y, cuando salta, su capa se extiende como si tuviera alas. El color blanco de sus ropajes no es un capricho, pues le dará más oportunidades a la hora de pasar desapercibido en las ciudades durante el día; siempre y cuando el jugador haya optado por seguir la estrategia de camuflarse entre la gente.

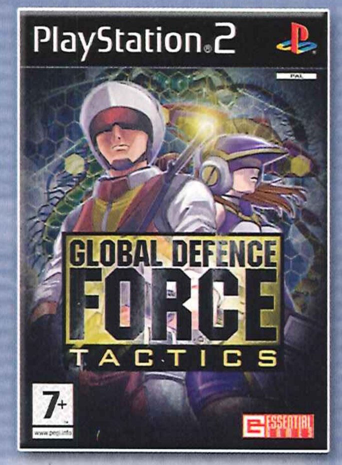
El juego verá la luz en noviembre.



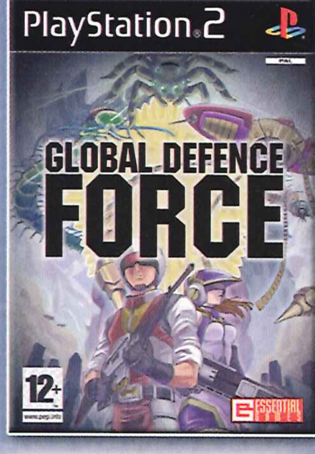
EL POPULACHO. En Assassin's Creed vas a cruzarte con más de 300 personajes diferentes: ladrones, borrachos, locos, herreros, mercaderes... UbiSoft ha hecho fotos a personas reales para crear los modelos que aparecen en el juego.



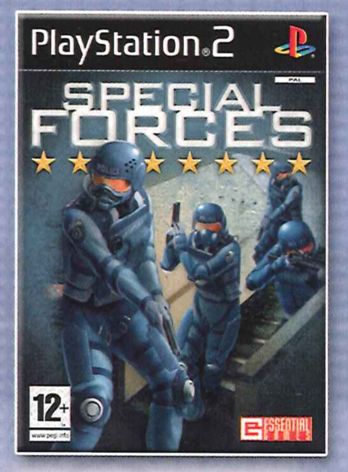
¡PONTE A PRUEBA AL MEJOR PRECIO!



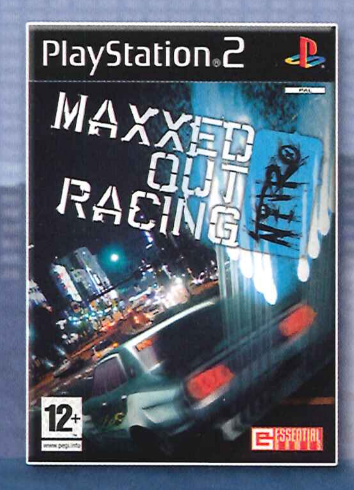














¡Pon a prueba tu habilidad y estrategia!

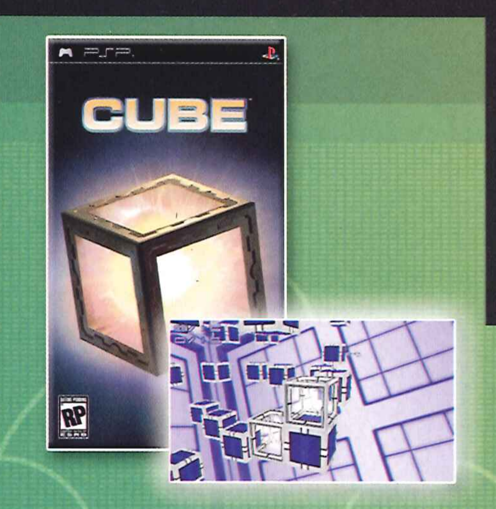
14,95€

SÓLO PS2



19,95€





29,95€

¡Pon a prueba tu inteligencia y reflejos!



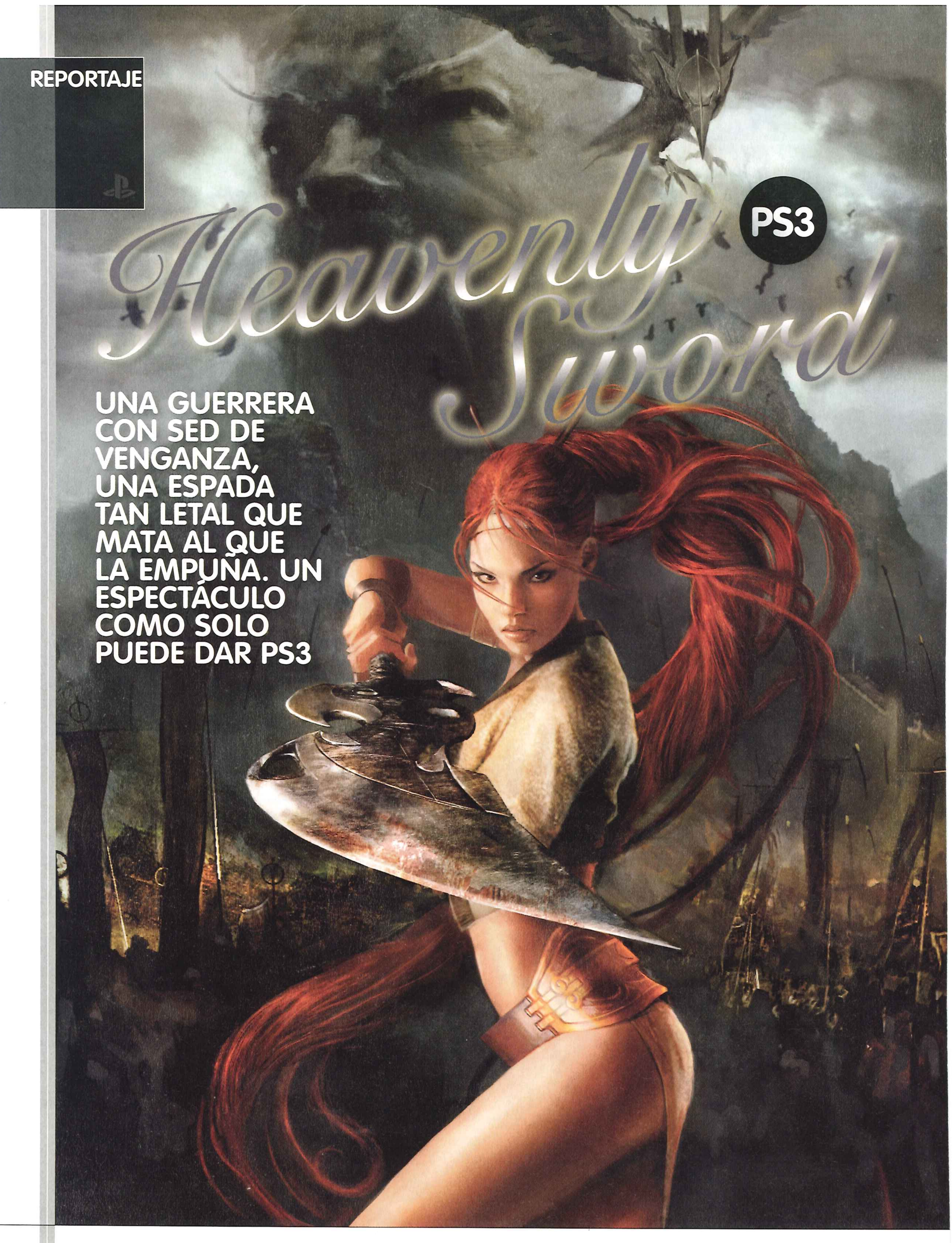
PlayStation.2







Visita nuestra web www.virginplay.es



Heavenly Sword

UNA GUERRERA CON SED DE VENGANZA, UNA ESPADA TAN LETAL QUE MATA AL QUE LA EMPUÑA. UN ESPECTÁCULO COMO SOLO PUEDE DAR PS3



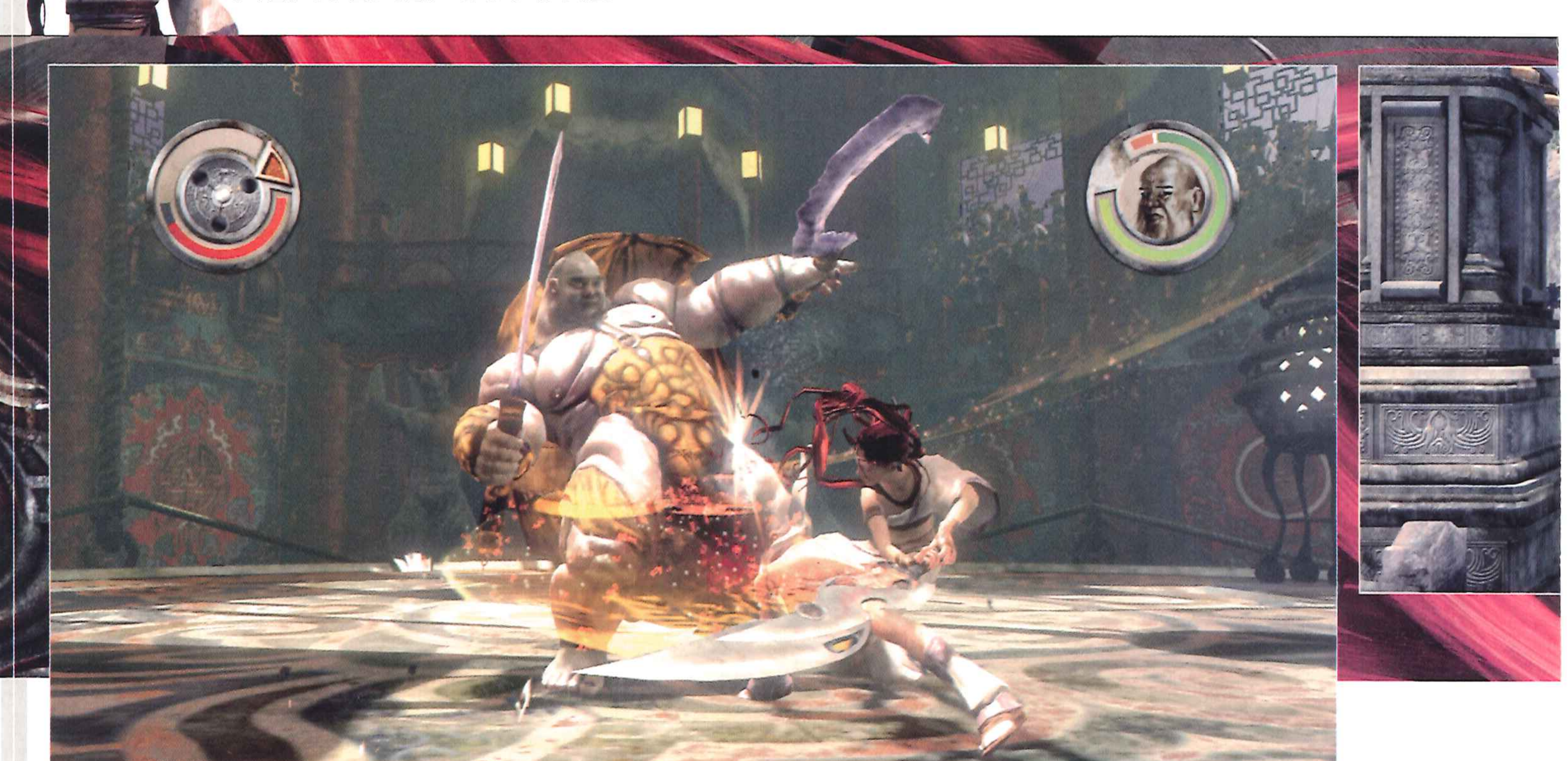
En Heavenly Sword no todo será «espazado y tentetieso»: también podrás utilizar la pólvora.

La producción cinematográfica llevada a juego. Así definen en **Ninja Theory** a su criatura, ***Heavenly Sword***, una aventura de acción cuyas innovaciones van mucho mas allá de la mecánica y los gráficos, hasta el punto de sentar un nuevo precedente en la forma de concebir y producir un videojuego. Tras dejar con la boca abierta a los asistentes del **E3** de 2006, ha pasado muchísimo tiempo sin que supiéramos nada de ***Heavenly Sword***. Y es que, en «la cocina» de **Ninja Theory** (en la ciudad de Cambridge), estaban demasiado ocupados en multitud de frentes como para cuidar las relaciones públicas.

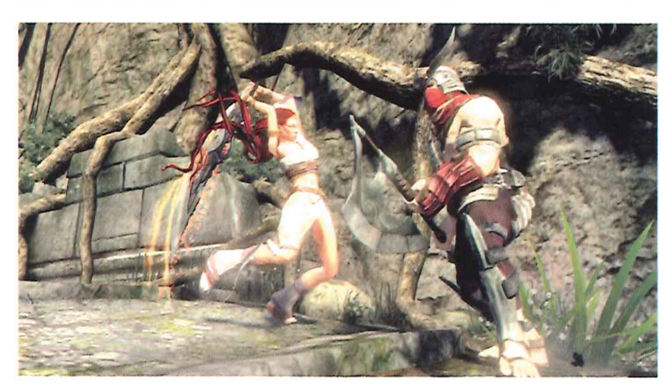
Su ambición por dotar a los personajes de ***Heavenly Sword*** de una expresividad a la altura de actores de carne y hueso les llevó hasta Nueva Zelanda, a las oficinas de **Weta Digital** (la compañía de FX de Peter Jackson, responsables de los efectos de la trilogía *El Señor De Los Anillos* o el último *King Kong*). Allí lograron mucho más que un contrato con **Weta** para producir el *motion capture* facial de los actores que darían vida al reparto del juego... Se trajeron a Andy Serkis (el actor que dio vida a Gollum) para poner voz al villano de la función (El Rey sobre el que se quiere vengar Nariko, la prota), y le otorgaron además la responsabilidad de ser el Director Dramático de la producción; es decir, el encargado de dirigir al resto de los actores de esta mastodóntica y memorable producción para **PS3**.

Mientras todo esto pasaba en las antípodas, en Cambridge se trabajaba a marchas forzadas para concebir un entorno gráfico digno del poderío de **PlayStation 3**, capaz de dar la razón a aquellos que ya comienzan a definir a ***Heavenly Sword*** como el *God Of*

ROSTROS ENTRE LA MULTITUD. Ninja Theory ha reclutado a Weta Digital (la compañía de FX de Peter Jackson) para crear el Motion Capture facial del juego, con Andy Serkis a la cabeza del reparto.







Bloquea «esto». La postura de ataque «Power» en toda su gloria: ideal para acabar con los enemigos más resistentes.



Los cadáveres de los enemigos caídos no desaparecen. Podrás arrojarlos hacia sus camaradas.

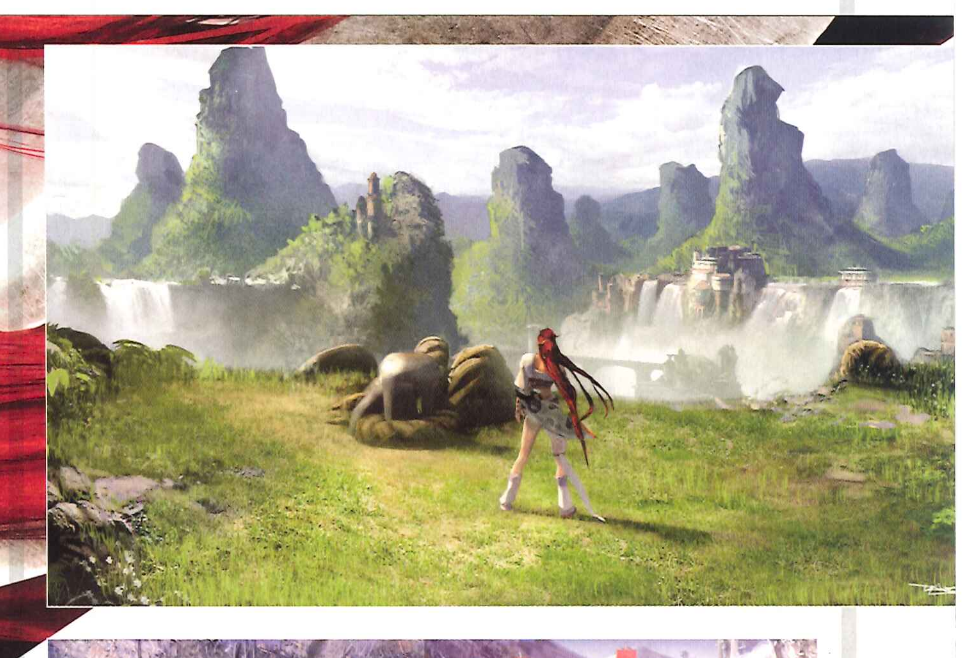
War de *next-gen*. Piropo o exageración, lo cierto es que la obra maestra de **Santa Monica Studios** tiene muchos puntos en común con las aventuras de Nariko: escenarios enormes y repletos de colorido y detalle; acción sin límites y secuencias cinemáticas interactivas (*Quick Time Events*) que adoptan perspectivas cinematográficas para dotar al juego de una espectacularidad sin parangón con otra producción de **PS3**. Lo hemos podido comprobar con una *demo* en la que, además de soltar mandobles con el espadón que da nombre al título, nos ha permitido desplegar los demoledores ataques de Nariko y descubrir que los cadáveres no solo no desaparecen, sino que pueden utilizarse a modo de objetos arrojadizos, al igual que sillas, mesas y todo lo que tengas al alcance de la mano. Porque, ojo, los enemigos no son carne de cañón como los de la saga *Dynasty Warriors*. Su depurada IA les hará defenderse como jabatos y retroceder a posiciones más seguras mientras dejan paso a compañeros mejor armados. Por ello, será necesario combinar los espadazos fuertes (para atravesar armaduras) con los ataques a larga distancia (para fulminar a los rivales más precavidos).

Tal y como os adelantamos en el reportaje del **Sony Gamer's Day** del pasado número, la clave para salir con vida en los combates de ***Heavenly Sword*** reside en encadenar, con la mayor pericia y velocidad posible, los tres tipos de ataque de Nariko: *Ranged* (a distancia), *Power* (fuertes) y *Speed* (menos dañinos, pero tremendamente rápidos). No tendrás ni un segundo de respiro, ya que los enemigos van creciendo en número y en destreza a la hora de combatir. Ya sea por mantener

Muchos ya ven a Heavenly Sword como el God Of War de PS3



El diseño de los escenarios será exquisito. Merecerá la pena detenerse un rato para verlos.









Espada Vs. Látigo. ¿Quién es esta misteriosa mujer? ¿Por qué se enfrenta a Nariko? La respuesta, el mes que viene.

el misterio con vistas a la Feria **E3**, o con el objetivo de multiplicar la conmoción en el momento de aparición del juego (septiembre), lo cierto es que poco se sabe del reparto final de personajes de ***Heavenly Sword***, de la trama (mas allá de la motivación principal de Nariko: la venganza) y del número de escenarios que podremos visitar. Se han desvelado unas cuantas pantallas en las que se aprecia que la diminuta compañera de Nariko, Kai, tendrá más protagonismo del que se sospechaba en un principio.

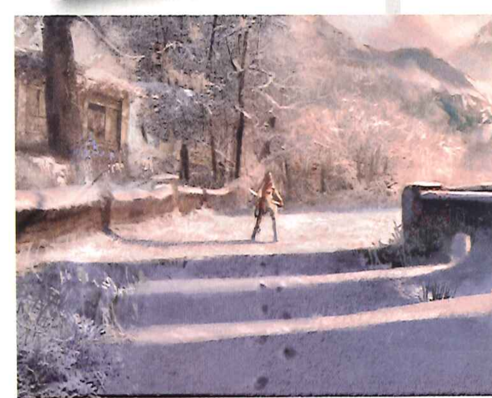
Todo esto y mucho más lo comprobaremos dentro de poco más de un mes, cuando le echemos el guante a la versión de *preview*. Si no puedes aguantar hasta entonces, en la *web* del juego (www.heavenlysword.com) podrás encontrar un revelador *Making Of*.

Heavenly Art.

Ninja Theory ha concebido la preproducción de Heavenly Sword como si se tratara de la mejor superproducción de Hollywood. Aquí tienes unos cuantos bocetos del diseño de los personajes y los escenarios.



Demasiado tranquilo. Una cosa es el boceto y otra muy diferente lo que se mostrará en el juego. Esta pacífica localización se poblará de enemigos sedientos de sangre y sus cadáveres abonarán el suelo.





EL REGRESO DE UNO DE LOS JUEGOS DE CULTO DENTRO DEL GÉNERO DE CONDUCCIÓN DE PS2. LUCES, CÁMARA, ACCIÓN...

El mundo del cine y el de los videojuegos siempre han estado íntimamente unidos, ya sea mediante adaptaciones de éxitos de la gran pantalla o en el sentido inverso, con filmes que se inspiran en obras lúdicas. Sin embargo, pocas veces los jugadores han tenido la oportunidad de experimentar lo que se siente estando dentro del séptimo arte. Ahora, de la mano de **THQ** y **Paradigm** esto va a cambiar para siempre, y es que la secuela de aquel *Stuntman* que apareciera en **PS2** hace ya cinco años viene dispuesta a convertirte en todo un especialista de Hollywood.

Comienza el show

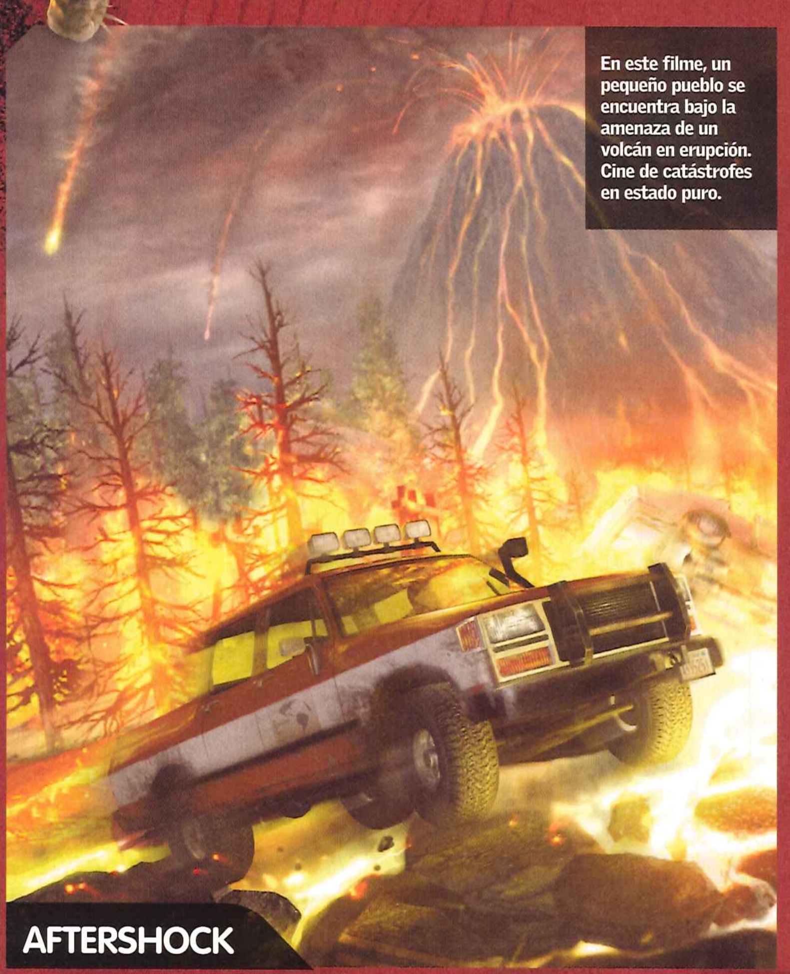
La historia de ***Stuntman Ignition*** ha sido cuando menos curiosa, ya que **Atari**, la compañía responsable de la primera entrega, se deshizo de la licencia en plena crisis financiera (al igual que ocurrió con *Driver* y *Time Shift*, por ejemplo), siendo **THQ** la que vio su potencial y decidió convertir el juego en saga. El grupo elegido para llevar a cabo esa labor fue



El cambio de compañía no ha impedido que el juego mantenga el espíritu de su predecesor

Paradigm Entertainment, que anteriormente también desarrollaba juegos para **Atari**, pero que en la actualidad forma parte de la propia **THQ**. En cualquier caso, a pesar del cambio de nombre, los programadores actuales no son totalmente ajenos al título original, ya que el equipo está formado por ex-integrantes de **Reflections**, creadores del mismo.

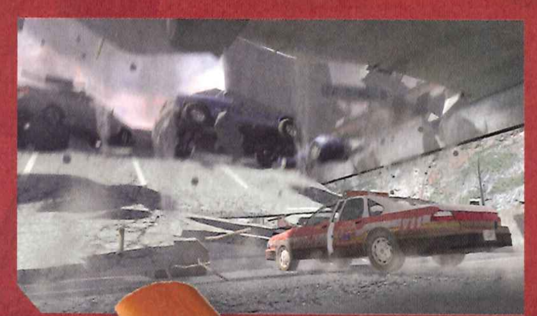
Detalles de la industria aparte, la premisa no ha variado un ápice. Se trata de un juego de conducción, pero en el que no tendrás que enfrentarte a otros rivales. Aquí el objetivo será realizar diversas escenas de diferentes películas de acción de la mejor forma posible. El «circuito» aquí es un set del filme, con la ambientación propia de éste. El producto final contará con seis de ellos, cada uno inspirado (o, más bien, parodian) en clásicos de la gran pantalla. Así pues, podrás encontrar *Aftershock*, que es una especie de homenaje a *Un Pueblo Llamado Dante's Peak* y otras producciones similares de catástrofes. También está *Strike Force Omega*, que recuerda a *Commando* o *Rambo*; *Whoppin'and a Hollerin*, que plagia con descaro



En este filme, un pequeño pueblo se encuentra bajo la amenaza de un volcán en erupción. Cine de catástrofes en estado puro.

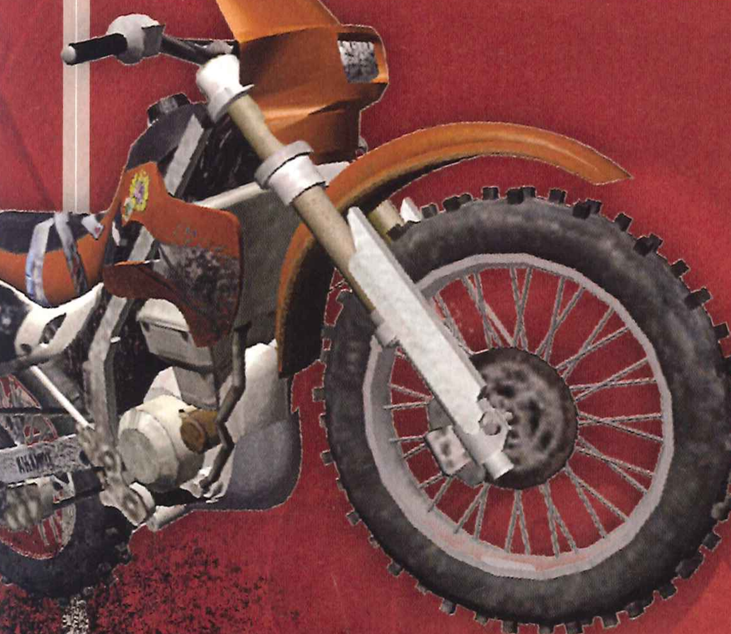












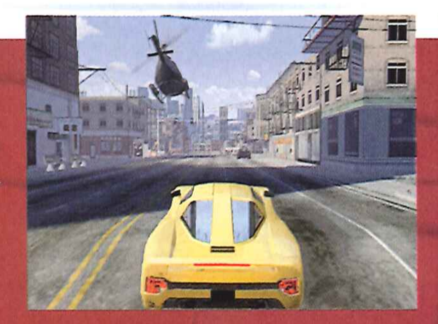
Los mayores problemas del primer Stuntman han sido completamente subsanados en esta secuela

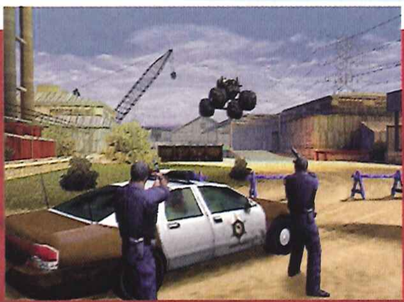
las andanzas de *The Dukes Of Hazzard*. El modo principal del juego, llamado Carrera, te pone en la piel de un especialista sin demasiada experiencia. Tras rodar algunos anuncios es requerido por la industria del cine y deberá demostrar su pericia a las órdenes de los directores más exigentes. Así, podrá ir accediendo a películas cada vez con mayor presupuesto e importancia. Antes de comenzar en cada una de ellas, escucharás una introducción sobre la ambientación de la misma y lo que el director (normalmente un histérico con delirios de grandeza) espera de ti. Después de este momento, que sirve para meterte en la acción, comienza el juego propiamente dicho.

Al volante de alguno de los más de 25 vehículos que estarán disponibles (de todo tipo, desde súper-deportivos a camiones, pasando por motocicletas) deberás seguir las indicaciones visuales y sonoras para seguir el camino indicado (marcado por unas flechas verdes) realizando las maniobras requeridas. Éstas también son de lo más variadas: pasar entre dos coches a toda velocidad, atravesar

Versión PS2

Aunque aún no lo hemos podido probar, esta secuela también aparecerá donde vio la luz el juego original, en PlayStation 2, y contará con los mismos filmes que la versión de PS3.











OVERDRIVE



Persecuciones por la ciudad al volante de los vehículos más potentes, protagonistas de esta producción.

una valla, ejecutar todo tipo de giros con el freno de mano, hacer detonar explosivos (mediante el uso de un botón destinado a ello) y, sobre todo, llegar a los *checkpoints* de cada recorrido antes de que acabe el tiempo. Existe un número limitado de fallos que puedes cometer: si llegas a él, se acabó la toma y te tocará volver a empezar. Afortunadamente, los dos mayores problemas que lastraban la jugabilidad de la primera entrega (la excesiva dificultad y los largos tiempos de carga cada vez que tenías que repetir la escena) han sido subsanados mediante la inclusión de un modo Fácil, que es mucho más permisivo, y la eliminación de la lectura desde el disco entre intentona e intentona (y serán muchas, créeme). Además de realizar todos los trucos que te exija el director, también serás recompensado por causar el mayor caos posible. Y los puntos que vayas acumulando te irán abriendo el camino a nuevas escenas (cada uno de los filmes cuenta con seis de ellas). Incluso, si tu actuación en una maniobra en concreto es particularmente brillante, podrás ser nominado a los «Oscar

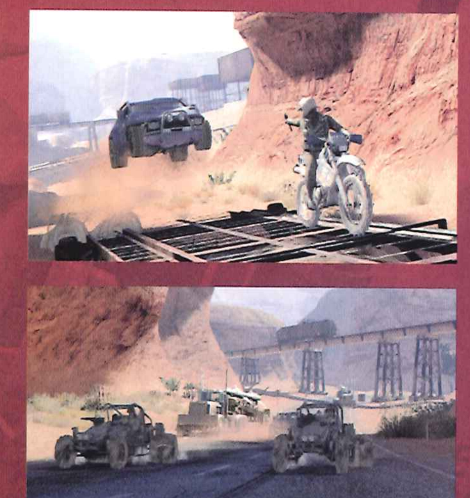


PISA EL FRENO. El uso del freno de mano será imprescindible para realizar los giros más cerrados, exigidos en muchas ocasiones por el director.

STRIKE FORCE OMEGA


Acción a raudales en América Latina, donde un grupo de fuerzas especiales se enfrenta a unos terroristas.





de los Especialistas». Además, entre trabajo y trabajo serás capaz de participar en algunos anuncios. Sin duda alguna, uno de los modos más recordados del primer *Stuntman* es aquel que te permitía diseñar tus propias maniobras sobre un estadio y añadir cualquier tipo de elementos para luego recorrerlos con tu vehículo. Pues bien, esta modalidad regresa en esta secuela bajo el nombre de Constructor, con muchas más posibilidades y artilugios que colocar.

Además, otros jugadores de todo el mundo podrán acceder a tus creaciones gracias al uso de la red. Pero la parte On-line no acaba aquí, ya que se han contemplado tres modalidades a través de Internet para un máximo de ocho participantes. La primera de ellas, *Movie Challenge*, te enfrenta contra los «fantasmas» de otros usuarios de todo el mundo para intentar batirles en una escena en concreto. *Back Lot Battle*, que así se llama el segundo de los modos, te hará competir directamente contra los demás en los *sets* de las películas y también en las instalaciones de los estudios, con el objetivo de conseguir la máxima puntuación al realizar maniobras arriesgadas. La última opción, *Back Lot Race*, es una carrera más tradicional, donde lo importante es llegar el primero.

En cuanto al apartado técnico de la versión para **PlayStation 3**, lo que más llama la atención de todo es lo bien que se ha recreado el ambiente que rodea a este tipo de largometrajes, con decenas de elementos dándose cita en pantalla al mismo tiempo.

En fin, la cámara empezará a rodar en tu consola a finales de septiembre...

MULTIJUGADOR. Tres modalidades diferentes, un máximo de ocho jugadores y la posibilidad de correr en los propios estudios, además de en los sets de las películas del modo Carrera.

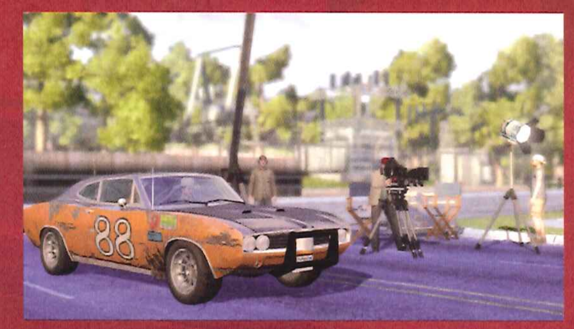












» DETALLES DE CINE. Antes de comenzar podrás ver todos los entresijos de este tipo de películas. Tú formarás parte de ellas y serás el responsable en gran parte de su espectacularidad...



Cuando veas una rampa en medio del camino ya sabes lo que toca...



WHOOPIN' AND A HOLLERIN'

Carreras alocadas por campo y ciudad mientras intentas dar esquinazo a la policía en esta producción.



LA ESPERADA SECUELA DE AREA 51 ESTÁ A PUNTO DE CARAMELO PARA SU LANZAMIENTO EN SEPTIEMBRE. Y, ¿SABES QUÉ? LA HEMOS PROBADO

***B**lackSite* está casi listo. Queda todo un verano de duro trabajo y depuración del código final, pero esto es ya la recta definitiva. Lo digo por los más ansiosos, que sabemos que hay unos cuantos: lo vimos en Londres y tiene una pinta estupenda.

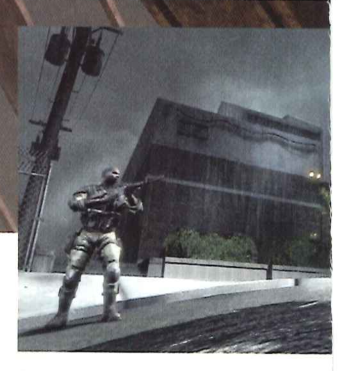
No era la primera vez que poníamos nuestras manos sobre una *beta* del juego desarrollado por los estudios de **Midway** en Austin, pero sí se trataba de la más avanzada que hemos probado. Así que nos fuimos hasta la capital británica a la presentación en exclusiva de ***BlackSite***. Y, pese a un viaje un tanto accidentado (los detalles, en el cuadro al final del reportaje), acabamos disfrutando como reyes, obteniendo un trato de primera y exprimiendo cada gota de la acción militar frenética y escaladamente sobrenatural, y *sci-fi*, que ofrece el juego.



Desde Irak con ¿amor?

La *beta* que probamos en Londres se componía de dos partes: un nivel de acción aceleradísima en una gasolinera de un pueblo arrasado de Nevada, y otros tres escenarios algo más reducidos que pretendían mostrar el abanico de modalidades que el combate en ***BlackSite*** puede adoptar. El nivel de la gasolinera permitía apreciar de primera mano la excelencia gráfica que los desarrolladores están consiguiendo a partir del *Unreal Engine 3*. Los efectos de lluvia en este nivel resultaban apabullantes por el empeño en conseguir un efecto hiperrealista. Lo mismo se puede decir de la iluminación. Lo más importante, no obstante, es la constatación de que la acción en ***BlackSite*** se desmarcará de los esquemas a los que algunos juegos menos exigentes nos tienen (mal) acostumbrados. Aquí no encontrarás enemigos que carguen como tontos *kamika-*

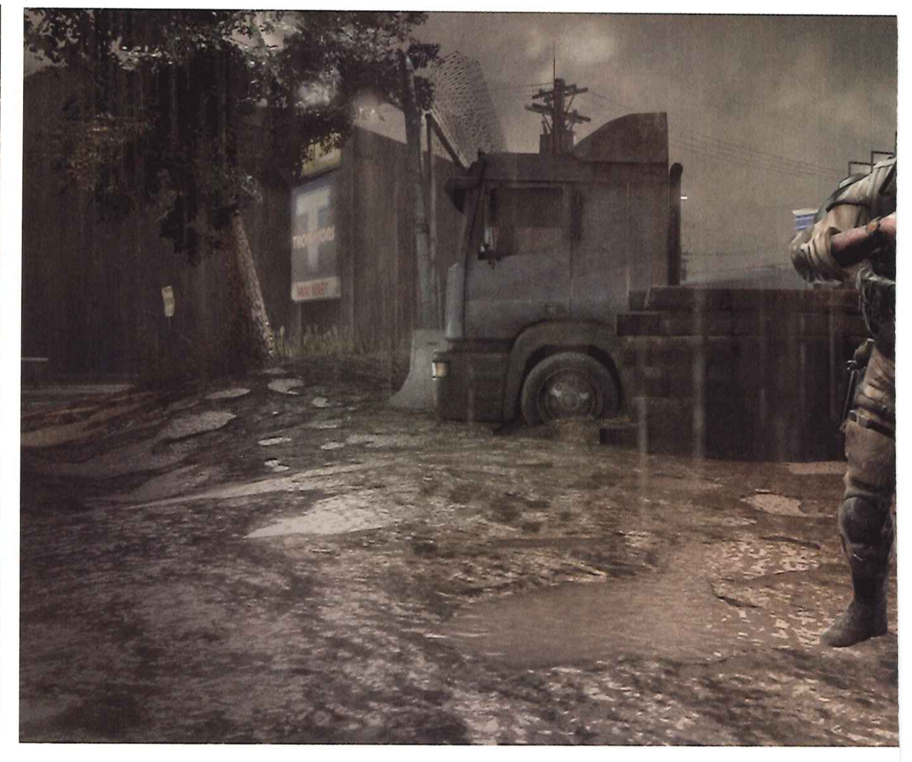

BlackSite contará con un arsenal típico. No esperes extrañar armas alienígenas ni aquellas infecciones de Area 51.






No es alien todo lo que parece. Y hasta aquí puedo leer.


Siempre buscarán tu flanco más débil. Puñeteros.





La inteligencia artificial de BlackSite realmente parece lista para sacudir al género

zes contra ti. Hacer lo propio sólo te deparará una muerte segura y bien merecida. En este *shooter* de nueva generación hay que hacer un uso táctico del pelotón que tendrás a tu cargo y darles las instrucciones oportunas para que busquen cobertura, flanqueen al enemigo, reculen, etc. Solo a través de una táctica meditada en décimas de segundo saldrás victorioso de los enfrentamientos. Un primer combate y ya te llevas una buenísima impresión. ¿Ves cómo la cosa pinta bien?

Midway ha puesto mucho énfasis en las posibilidades tácticas de la unidad que dirige el jugador. Pero esto no debería repercutir en un control enrevesado. Así, las órdenes en el juego se dan tan solo mediante un botón, dependiendo la instrucción del objetivo señalado. Apuntar a una puerta significa «derríbala»; mientras que apretar el botón en cuestión, apuntando a una columna, se traduce en un «cúbrete». Y el sistema funciona a la perfección.

En la variedad está el gusto

Los otros tres niveles probados sirvieron para constatar el buen funcionamiento del sistema de pelotón, aplicado a diferentes escenarios y situaciones. Uno de ellos (ambientado

¿Cómo se acaba con un enemigo de este tamaño? Disparando, siempre disparando.

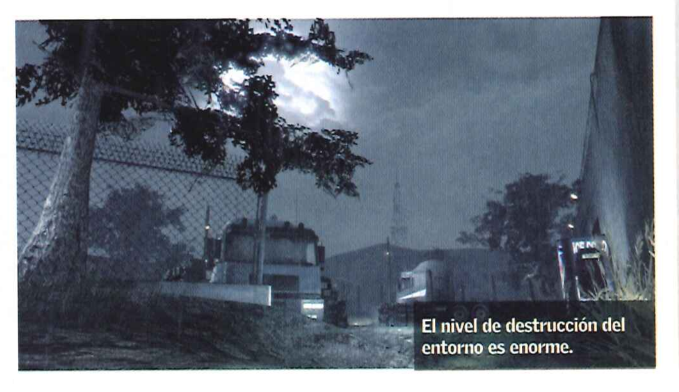
Acción militar táctica en primera persona, paseos en jeep por el desierto y simpáticos vecinos aliens. ¿Quién da más?



Absolutamente impresionantes los modelados de personajes. Cuando los tengas a un palmo, hablándote, nos darás la razón.



Los escenarios están cuidados milimétricamente.



El nivel de destrucción del entorno es enorme.

Viaje accidentado

Perdimos el avión. A veces ocurre, y lo cierto es que al final resultó positivo. En Londres nos encontramos con Ricardo Bare, uno de los programadores (de origen español), que nos hizo una presentación exclusiva en castellano. ¿Qué más se puede pedir?

en Irak y perteneciente al capítulo de introducción del juego), enfrentaba al jugador a enemigos más convencionales, y servía de aperitivo de las posibilidades tácticas en combates más habituales: usar a un compañero para realizar fuego de supresión desde una ametralladora mientras el resto efectúa un flanqueo, etc.

Solo hemos encontrado un problema, aunque esperemos que **Midway** se apresure a realizar esos retoques finales necesarios. Así, cierto fallo es que algunos compañeros se envalentonaban demasiado si tu actuación era buena, y acababan cargando como un elefante enfurecido al responder a tu efectividad. Otro de los niveles nos ofrecía la acción desde el aire, como artillero en un helicóptero, y sirvió para aprender varias cosas: que los enemigos seudo alienígenas de ***BlackSite*** llegarán a tener dimensiones «gargantuescas», que existirá un modo multijugador cooperativo (evidenciado por una segunda ametralladora en el helicóptero) y que las órdenes a los compañeros también se podrán dar si éstos se encuentran en alguno de los diferentes tipos de vehículo que podrán usarse en el juego. En este caso, uno de los muchachos despachaba desde el helicóptero los enemigos que le indicábamos desde tierra.

Finalmente, pudimos catar de nuevo la acción en el escenario principal del juego: el patio trasero, como lo llaman en **Midway**, de una pequeña ciudad americana. Recordemos que la historia de ***BlackSite*** gira en torno a políticas clandestinas y desmadradas del Gobierno americano, que acaban inevitablemente reventando la tranquilidad de su propio territorio. Al menos, la de la zona cercana a la conocida y siempre útil base secreta *Area 51*. Prepárate porque se avecinan truenos. ◂◂

TUS MEJORES FOTOS CON





Indicador de grabación. Junto al objetivo de la cámara hay un pequeño LED rojo que se enciende o parpadea al grabar.

Dial. Después de insertar la cámara en el conector USB de la consola, podrás fijarla girando el dial para evitar que se desconecte.

Selector modo macro. Gira el indicador hacia el icono de macro (la flor) cuando vayas a hacer fotos a una distancia de 6 a 7 cm.

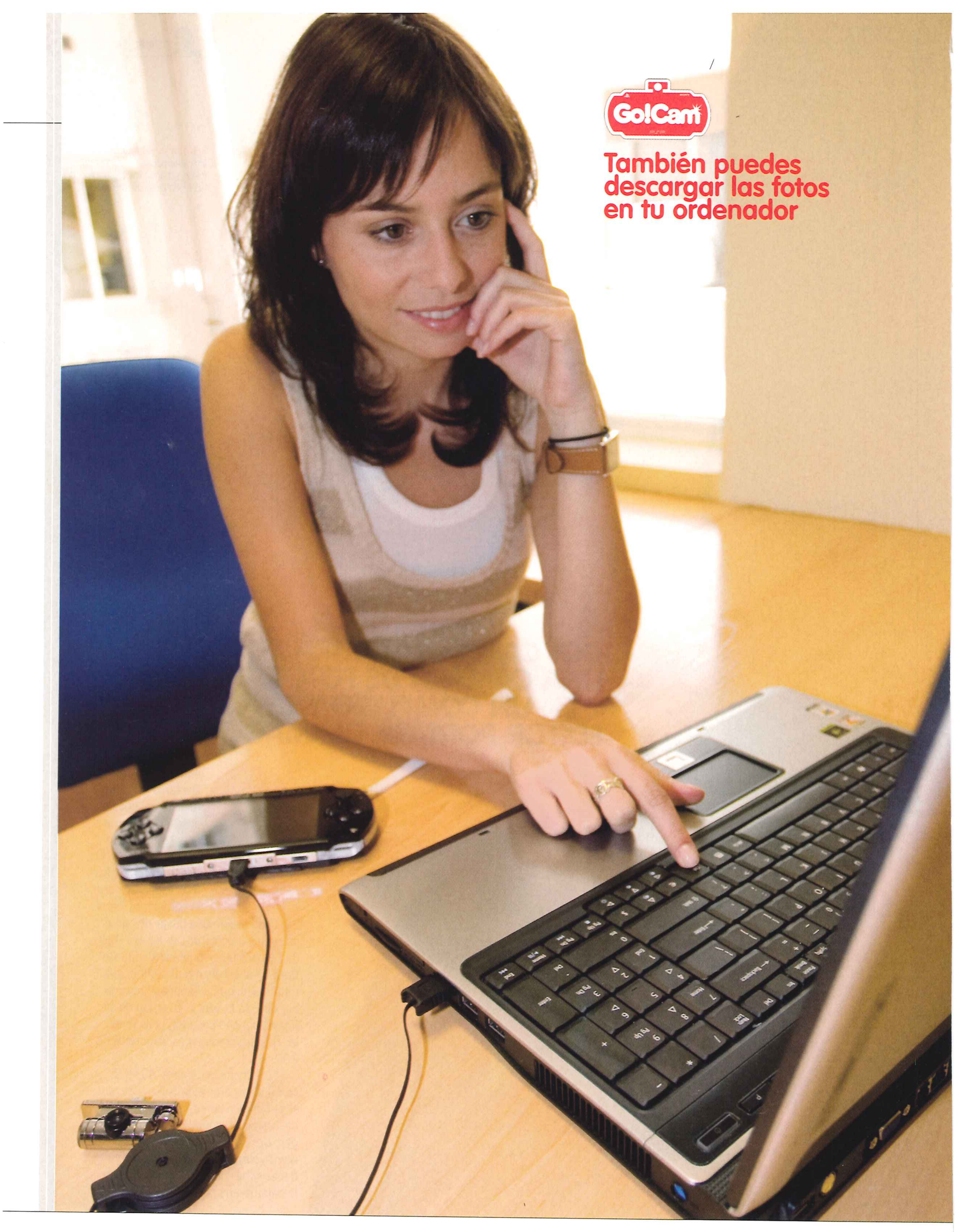
Micrófono. La cámara incorpora un micrófono para grabar sonido y es compatible con software de reconocimiento de voz.

Selector modo estándar. Coloca el selector apuntando a este icono para tomar fotografías en el modo normal de la cámara.

GO! CAM CONVERTIRÁ TU PSP EN UNA CÁMARA DE FOTOS, DE VÍDEO Y EN UN COMPLETO Y DIVERTIDÍSIMO EDITOR PORTÁTIL DE IMAGEN

Cuando **PlayStation Portable** vio la luz, fueron muchos los accesorios que se anunciaron como complemento de la consola. Uno de los más esperados era la cámara de fotos. Solo han tenido que pasar dos años para que la conjetura se hiciera realidad y para tener finalmente una **Go! Cam** en nuestras manos. Ahora solo falta que llegue a España el navegador GPS (a la venta en Japón desde finales del año pasado), para tener los dos accesorios más atractivos de **PSP**.

El precio de la cámara, 49,99 €, invita a rascarse el bolsillo. Más aún si se tiene en cuenta que te puedes descargar un completo editor de imagen, *Go! Edit*, totalmente gratis en *www.yourpsp.com/goedit*. Pero antes debes saber que para poder utilizar la cámara en condiciones necesitas


Go!Cam
También puedes descargar las fotos en tu ordenador

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Píxeles efectivos	1,3 Mega Píxeles
Objetivo	Gran angular F2,8 f. = 28 mm. (equivalente a 35 mm.)
Distancia de grabación	Modo estándar 40 cm. - ∞ (Incluye un modo macro con una distancia óptima de grabación de 7 cm.)
Resolución foto	1280 x 960 / 640 x 480 / 480 x 272 / 320 x 240
Resolución vídeo	480 x 272 (30 fps. ó 15 fps.) / 320 x 240 (30 fps. ó 15 fps.)
Zoom	Zoom digital
Formatos	Imagen fija: JPEG / Vídeo: Motion JPEG
Entrada de audio	Micrófono monaural, PCM lineal
Accesorios incluidos	1 funda

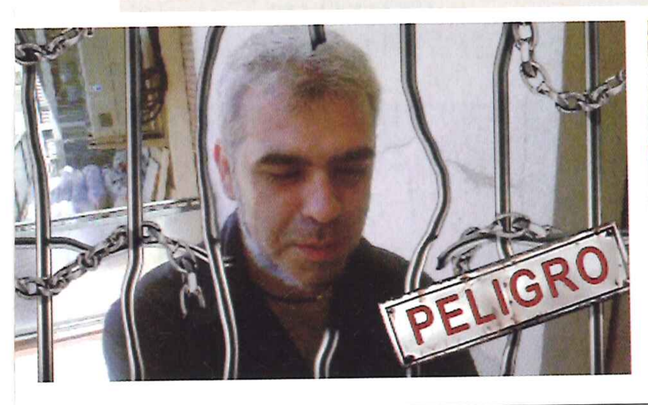




VÍDEO. Con la Go! Cam también vas a poder grabar vídeo (hasta 44 minutos con la mejor calidad y una resolución de 480x272 a 15 fps. en un Memory Stick de 4 GB). En Go! Edit encontrarás una variada selección de opciones para editar tus películas, incluyendo doblaje, rótulos, fundidos, efectos sonoros, gráficos y mucho más.



EFECTOS. El firmware de PSP te permite utilizar la cámara y aprovechar cuatro tipos de efectos. Uno que simula un boceto, otro que imita a la cámara EyeToy, unas divertidas distorsiones y para hacer fotos en B/N.





GO! EDIT. En la página oficial, yourpsp.com, te puedes descargar la aplicación Go! Edit. Pone a tu disposición diferentes marcos, disfraces, la posibilidad de editar las fotos y ponerles texto. También capturar vídeo y hacer montajes con diferentes transiciones.



un *Memory Stick* de al menos 1 GB, si es de 4 GB, mucho mejor. Una vez tengas el equipo necesario, conectar la **Go! Cam** a la consola es muy sencillo. Tienes que insertarla en la entrada USB y fijarla mediante un dial. A pesar de sus 1,3 Megapíxeles, la cámara es capaz de capturar imágenes bastante aparentes a una resolución máxima de 1280X960. También se incluye un control para el balance de blancos y otro para el tiempo de exposición. Incluso tiene un selector para modo *macro*, si las imágenes que vamos a fotografiar se encuentran a menos de siete centímetros del objetivo. Puedes usar la cámara directamente con un *firmware* 2.80 o superior. El menú de opciones ofrece algunos efectos, como el modo boceto que capta las imágenes como si estuvieran dibujadas con un lapicero. De todos modos, lo realmente divertido es usar la **Go! Cam** con su programa de edición: *Go! Edit*. Es aquí donde vas a encontrar extras muy sugerentes y que van a conseguir diferenciar tus fotos del resto.

La variada colección de marcos te van a permitir decorar las instantáneas de aniversarios, cumpleaños y otras celebraciones, insertar texto y hacer mil diabluras.

Además, si quieres grabar películas, puedes añadirles transiciones, efectos sonoros, texto, sellos, hacer tu propio doblaje y seleccionar la música de fondo entre las once opciones del menú de edición de vídeo.

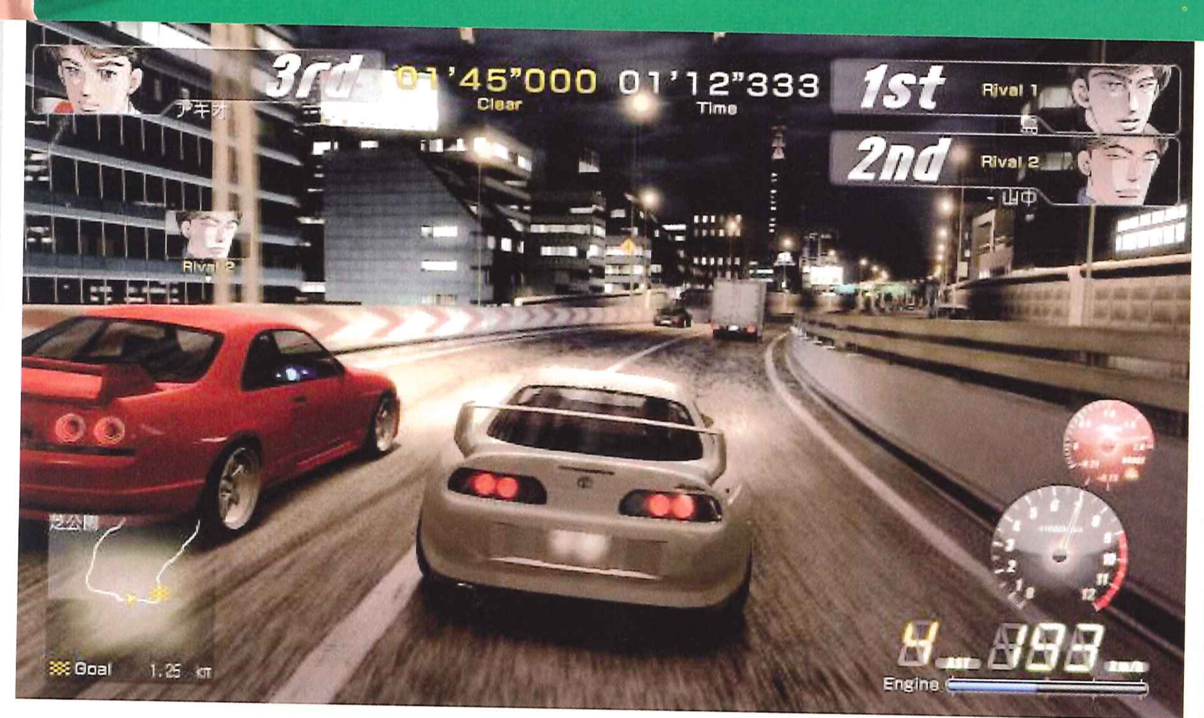
Descarga un editor gratuito en yourpsp.com/goedit

FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

PS3 PS2 PSP

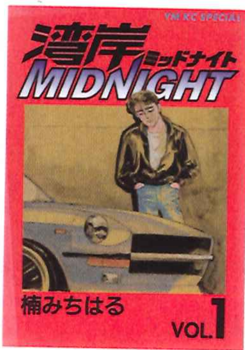
Japón

Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente



EL ORIGEN.

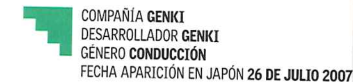
El manga original fue creado por Michiharu Kusunokia y publicado en 35 volúmenes por la editorial Kodansha a partir de 1992, y posteriormente fue adaptado al anime (este mismo año) e incluso a películas de imagen real.



PS3

WANGAN MIDNIGHT

Dramas personales y carreras ilegales en las autopistas de Japón



COMPAÑÍA **GENKI**
DESARROLLADOR **GENKI**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **26 DE JULIO 2007**

Al igual que **Initial D** (otra popularísima saga de *anime* y video juegos en japón), este ***Wangan Midnight*** pertenece a un subgénero dentro de aquellas disciplinas en el que los protagonistas son jóvenes, de sexo masculino y que se dedican a competir al volante de coches deportivos japoneses. El escenario, las autopistas que circunvalan las ciudades más importantes de su país donde, entre carrera y carrera, habrá espacio para que se desarrollen todo tipo de tramas: amorosas, de venganza, rivalidades...

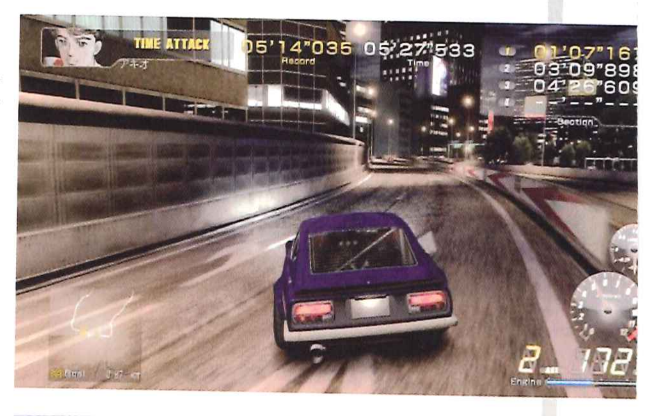
Como podrás suponer, esta temática hace de los mangas y los *animes* candidatos perfectos para ambientar juegos de conducción, y así lo llevan haciendo muchos años. De hecho, el que nos ocupa ya ha sido adaptado en varias ocasiones a **PlayStation 2** y ha sido fuente de inspiración para otra saga de conducción de los mismos programadores, *Shutoku Battle* (conocida por estos lares como *Tokyo Street Racer*).

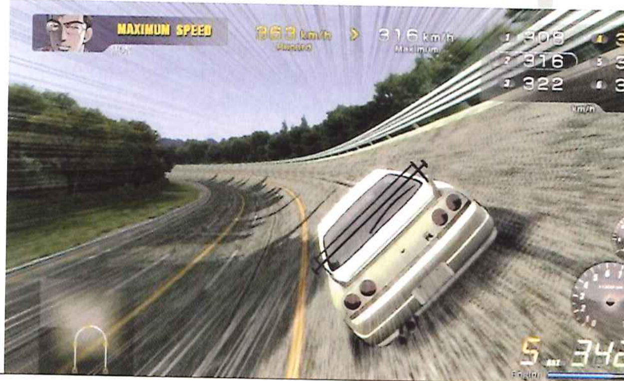
Ahora, licencia en mano, los programadores de *Genki* hacen debutar a la saga en **PlayStation 3** con resultados espectaculares.

El protagonista, Akio Asakura, tendrá que derrotar a todos sus rivales conduciendo su *Nissan Fairlady* en las carreteras de Tokio, más concretamente en las autopistas de *Wangan* y *Shutoku*. Los ambientes en los que se desarrollan las carreras son casi todos nocturnos, con los edificios más característicos de la capital nipona llenos de luces de neón; aunque también se han introducido algunas pruebas que se disputan a la luz del día. Pero, sin duda, la mayor novedad de esta entrega es la incorporación del juego On-line para un máximo de cuatro participantes y con varias modalidades de competición. Visto el éxito que tienen los enfrentamientos cuando estos juegos son lanzados en los salones recreativos japoneses, seguramente este detalle será de lo más apreciado por los seguidores.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





Versión mejorada del mejor RPG

Final Fantasy XII International Zodiac Job System es el nombre de la nueva versión del juego que lanzará Square Enix en Japón para PS2. Nuevos personajes controlables y un sistema de «jobs».



Goku y Cía. regresan a PS2

La saga Dragon Ball Budokai Tenkaichi regresará con esta tercera entrega antes de final de año. La mecánica seguirá siendo muy similar y de nuevo el juego estará programado por el grupo Spike. En esta ocasión estarán disponibles hasta 150 personajes diferentes y nuevos modos de juego.



Bello Katamari

Beautiful Katamari será la primera incursión del príncipe del Cosmos en PS3. Su mayor novedad será la posibilidad de juego On-line para cuatro jugadores.



Disparos en PS3

Namco Bandai convertirá la recreativa Time Crisis 4 antes de final de año, con pistola inalámbrica incluida.



PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA


Cada uno de los monos contará con alguna capacidad única y característica...

APE ESCAPE

Los monos más lindos siguen dando guerra en la portátil de Sony

PSP

Parece que los simios más gamberros e irreverentes del panorama consolero se han convertido en una especie de mascota para **PSP**, ya que son unos cuantos los títulos (entre juegos de plataformas y *Party Games*) que han aparecido hasta la fecha. El último lleva por nombre *Sarugetchu: SaruSaru Daisakusen*. Aún no sabemos cómo se llamará por estos lares (si es que acaba apareciendo; que suponemos que sí), por lo que hemos decidido titularlo, por ahora, simplemente *Ape Escape*.

El desarrollo de esta nueva entrega da un giro radical, ya que en lugar de controlar al típico héroe que debe atrapar a todos los monos, podrás ponerte en la piel de los mismos simios, por obra y gracia de un casco especial inventado por un científico loco que permite manejar a estos alocados animalillos. Así pues, a lo largo de los niveles, encarnarás a varios de ellos; cada uno dotado de diversas habilidades y con la posibilidad de utilizar distintos artilugios: desde balsas a parapentes, cosa que resultará imprescindible para superar los obstáculos de las fases. En fin, un plataformas puro y duro, con algo de acción y una imaginación desbordante en el diseño y la ambientación.





COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SCEI**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **26 DE JULIO DE 2007**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA


TÁCTICA. Como ocurre en todos estos juegos, la colocación de las unidades sobre el mapa será fundamental para atacar con éxito a los enemigos que se te opongan.



WILD ARMS XF

Los héroes de Media Vision debutan en PSP

PSP

Aunque todos los seguidores de la saga hubiéramos alucinado con un *remake* de la primera entrega para **PSP**, los desarrolladores han decidido cambiar ligeramente de género para crear un *SRPG*; o lo que es lo mismo, un título de rol y estrategia similar a las producciones de **Nippon Ichi** (*Disgaea, Phantom Brave*) o al mismísimo *Final Fantasy Tactics*. En esta ocasión, el jugador controlará un total de cinco personajes diferentes que se moverán y atacarán por turnos sobre un escenario tridimensional cerrado. Éste estará dividido en hexágonos donde los enemigos harán lo propio. Entre batalla y batalla, habrá tiempo para mejorar a los héroes.

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **MEDIA VISION**
GÉNERO **SRPG**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **27 DE JULIO 2007**



TALES OF FANDOM

Un regalo para los fans de la serie

PS2

La saga de *RPG* de **Namco** sigue sin dar signos de agotamiento, aunque en esta ocasión nos encontramos ante un planteamiento bien distinto. En lugar de exploración y combates por turnos, los responsables de **Tales Studio** han creado una colección de minijuegos (cartas, cubiletes, tragaperras y demás) para enfrentar a personajes de la saga, pertenecientes a varios de sus capítulos, como *Phantasia, Abyss* o *Symphonia*. También habrá espacio en el desarrollo del juego para que dialoguen entre ellos a través de bellas imágenes estáticas. Es, en definitiva, un objeto de culto para los seguidores de una gran saga que, desgraciadamente, ha sido largamente ignorada por los distribuidores occidentales. Aunque tenemos noticias de que esto está a punto de cambiar en un futuro próximo...

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI** DESARROLLADOR **TALES STUDIO**
GÉNERO **PARTY GAME** FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **28 JUNIO 2007**



1 **NINJA GAIDEN SIGMA**
PS3
ACCIÓN
(NAMCO BANDAI)

2 **SUPER ROBOT WARS: ORIGINAL GENERATIONS**
PS2
SIMULACIÓN
(BANPRESTO)

3 **RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS**
PSP
PLATAFORMAS/ACCIÓN
(SONY C.E.)

4 **GROWLANSER VI**
PS2
RPG
(ATLUS)

5 **MANA KHEMIA**
PS2
RPG
(GUST)



1 **SOUL CALIBUR IV**
PS3
LUCHA
(NAMCO BANDAI)

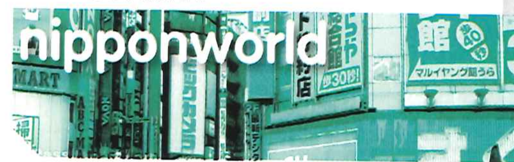
2 **EYE OF JUDGEMENT**
PS3
CARTAS
(CAPCOM)

3 **METAL GEAR SOLID 4**
PS3
ESPIONAJE TÁCTICO
(KONAMI)

4 **FINAL FANTASY VERSUS XIII**
PS3
RPG
(SQUARE ENIX)

5 **GAKU MAKAIMURA KAI**
PSP
PLATAFORMAS
(CAPCOM)


JAPÓN ES DIFERENTE



Tragaperras al estilo japonés

Desde ejecutivos a amas de casa de todas las edades juegan en Japón con un curioso artilugio y gastan sus ahorros en ellos: las máquinas de *pachinko*. Se trata de una singular mezcla entre nuestro *pinball* y las máquinas tragaperras de toda la vida. La cosa funciona así: el jugador compra en la caja una gran cantidad de bolitas de acero, que debe introducir en el aparato en cuestión, donde si tiene suerte caerán en alguno de los pequeños cajoncitos que están ubicados en su base (aunque la mayoría de las veces acabarán en el gran agujero que también se halla allí).

Si consigues insertar la bola en el lugar correcto, conseguirás más de ellas y podrás canjearlas por todo tipo de premios, desde juguetes hasta pequeños electrodomésticos. También puedes conseguir dinero, aunque esto último no está muy bien visto. Estas máquinas se encuentran en centenares de salones dedicados a ello, y no son conocidos precisamente por la elegancia de su decoración...




¡Refréscate con Shin chan!
Shin chan
EN LA PLAYA
Nanako
¡Qué mono! ¿Me puedes ayudar a ponerme crema solar en la espalda?
Shin chan
¡LOS ADULTOS CONTRAATACAN!
Shinchan
ADVENTURE
Envía un SMS al 5767 con el texto:
SHIN TONO y descárgate el pimiento dance
SHIN JUEGO y elige uno de los tres juegos
SHIN LOGO y descárgate este wallpaper
Shinchan
Los 50 primeros en descargar el juego SHIN CHAN EN LA PLAYA tendrán como recompensa esta divertida toalla para la playa.
©1990 USUI YOSHITO / © 1992-2007 SHIN-EI & TV Asahi / All rights reserved. Licensed by LUK & TV Asahi.
El precio por sms es de 1,20 . Para los juegos son necesarios 3 sms. Para los tonos y logos son necesarios 2 sms. Los datos serán tratados cumpliendo con la normativa orgánica 15/1999, de 13 de diciembre sobre la protección de datos de carácter personal. Consulta si tu teléfono es compatible en www.luktv.es

TEST

PS3 PS2 PSP

Analizamos todas las novedades

Los dos miembros del equipo controlados por la CPU tienen las mismas posibilidades que el jugador.

¡DE VIAJE! Plan para estas vacaciones: conocer la Ciudad del Pecado. pág. 134

PS3

RAINBOW SIX: VEGAS

Alerta terrorista en la ciudad del pecado

GÉNERO **SHOOTER TÁCTICO**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **1x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.rainbowsixgame.com
16+





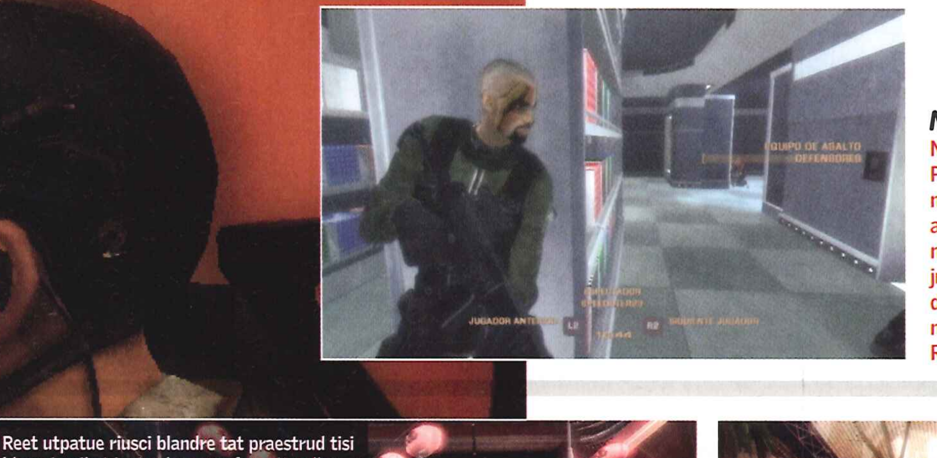
F.E.A.R. El título de Sierra une un apartado gráfico realista con un planteamiento fantástico.

DESDE LA LLEGADA de la nueva generación, cuando la gran mayoría de los desarrolladores no tienen ningún tipo de experiencia con las nuevas máquinas, solo ha habido una compañía que ha sabido sacar lo mejor del *hardware* de cada consola, sin importar en absoluto su inmadurez en el mercado: **UbiSoft**. Lo demostró sobradamente con Xbox 360 y, aunque le costó arrancar con **PlayStation 3** (la versión de *Splinter Cell: Double Agent* mostraba algún que otro fallo gráfico), os podemos asegurar que *Rainbow Six: Vegas* ya pone a tope la nueva consola de **Sony** (aunque presenta un inexplicable fallo del que hablaremos más adelante).

Con ***RSV***, la saga considerada como más realista en el terreno de los *shoot'em-up* en primera persona y, por supuesto, la que mejor sabe aprovechar las posibilidades cooperativas en sus planteamientos (bien sea junto a la CPU o junto a otra persona), alcanza niveles de jugabilidad y espectacularidad nunca vistas. Tal y como reza su título, ***RSV*** nos dará el control sobre un equipo de tres hombres que tendrán que liberar la ciudad de Las Vegas (Nevada) de una brutal amenaza terrorista sin precedentes. Como hemos mencionado, en este nuevo *Rainbow Six* es indispensable el manejo inteligente de tu equipo si quieres sobrevivir más de dos minutos; aunque lo que está claro es que **UbiSoft** ha aprendido la lección y ha mantenido el desarrollo de ***RSV*** entre la complicación de *RS3* y la simplicidad de *Rainbow Six: Lockdown*. Al fin, los de Montreal han encontrado el equilibrio perfecto.

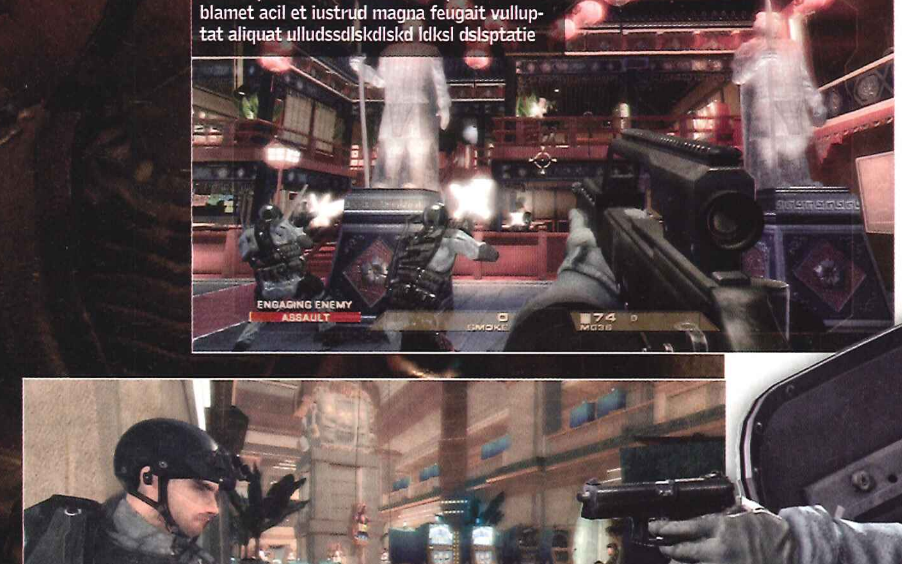
Un equipo fácil de dirigir

Pulsar el botón X será lo más difícil que tendrás que hacer para manejar a tu equipo: mira en la dirección en la que quieras que se muevan y púlsalo, ya sea un nivel superior, una puerta o una cuerda con la que hacer *rappel*. Dependiendo de la orden, un nuevo abanico de opciones se abrirá en una esquina de la pantalla, a las que podrás acceder con el *control pad*. En las puertas, podrás ordenar la entrada con una granada de humo, una de fragmentación... En las cuerdas de *rappel* decidirás si tus compañeros suben, bajan o, si hay posibilidad, entran rompiendo un cristal al edificio por el que están trepando. El *rappel* no es la única opción que ofrece el entorno de ***RSV***, aunque os aseguramos que sí es la más espectacular. Podrás, incluso, colocarte boca abajo para disparar (con una pistola, claro) a los terroristas sin ser detectado. Lo mejor es que ***RSV*** no es el típico *shooter* táctico en el que tu personaje se mueve lentamente y cada acción tarda varios segundos en completarse. Por ejemplo, tendrás que bajar rápidamente de un helicóptero



MODO MULTIJUGADOR.

No encontrarás un shoot'em-up en PlayStation 3 con tantas posibilidades multijugador, tanto en red local como a través de Internet. Podrás jugar en modo Cooperativo con hasta cuatro jugadores o enfrentarte en partidas de 16 componentes en un total de 8 modalidades como Ataque y Defensa, Recuperación, Conquista o Asesinato.



Reet utpatue riusci blandre tat praestrud tisi blamet acil et iustrud magna feugait vullup-tat aliquat ulludssdlskdlskd ldksl dslsptatie

sobre una azotea, pulsar X sobre diferentes «puntos de rappel» para tus dos compañeros, bajar por un tercer punto y sincronizar un ataque desde tres posiciones... Y todo en unos 15 segundos, sin ningún parón. El recurso más utilizado durante el transcurso del juego (por fuerza, ya que su alta dificultad lo requiere) es la opción de ocultarse de los proyectiles enemigos tras una pared, vehículo o cualquier otro objeto suficientemente grande.

Si pulsas L1 junto a determinados obstáculos, tu personaje se pegará a la pared y la cámara se alejará, por lo que adoptará una útil perspectiva en tercera persona que te permitirá observar con más precisión lo que te rodea. La gran cantidad de enemigos que aparecen durante el juego, su avanzada inteligencia y, sobre todo, el realismo y la dificultad del título de **UbiSoft** te obligarán a ocultarte de forma eficiente continuamente. Y es que, como si de la vida real se tratase, tanto los terroristas como los miembros del equipo *Rainbow* (incluyendo al jugador), pueden soportar varios disparos en su chaleco o, en el peor de los casos (sobre todo si se trata de ti), morir de un solo disparo en la cabeza.

No importa el nivel en el que te encuentres, ni la dificultad, si un proyectil alcanza una zona vital, estás muerto. Digamos que, mientras el sistema de control del equipo *Rainbow* es más simple de lo normal en la saga, el realismo y la dificultad de su desarrollo ›

UbiSoft al fin ha encontrado el equilibrio entre la complejidad de RS3 y la simplicidad de Lockdown

Logan Keller. Tendrás que ponerte en la piel de Logan y dirigir correctamente a tu equipo Rainbow para liberar la ciudad de Las Vegas de la amenaza terrorista. A tu disposición tendrás multitud de armas reales para lograrlo.



Será esencial dirigir correctamente a tus dos compañeros para sobrevivir en el juego.

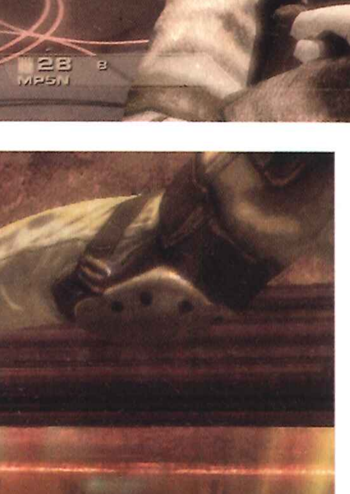
El realismo extremo de RSV se refleja tanto en su motor gráfico como en su dificultad

equilibran bastante la balanza de cara a los auténticos aficionados a todos los *Rainbow Six*.

En lo que respecta al motor gráfico del título, basta decir que no encontrarás nada más realista ni espectacular en **PlayStation 3** dentro, claro está, del género *shoot'em-up* en primera persona. La cuestión es que la calidad de sus texturas, sus efectos gráficos y, sobre todo, la física del *Unreal Engine* hacen de su motor gráfico uno de los mejores de **PS3**; si no fuera por un fallo importante, que solo experimentarán los poseedores de una TV capaz de mostrar los gráficos en 1080p. ***RSV*** es una conversión directa de un título creado inicialmente para Xbox 360 (que, como todos sabemos, es técnicamente inferior a **PS3**), y **UbiSoft** no se ha esforzado en exceso a la hora de adaptar su motor gráfico al *hardware* de la consola de **Sony**, algo que queda demostrado en su deficiente sistema para aumentar la resolución nativa del juego, 720p, a 1080p: el programa será mostrado a la máxima resolución, pero la imagen se verá increíblemente borrosa. Dejando de lado su pequeño defecto gráfico, que se soluciona configurando la consola a 720p, también encontrarás alguna que otra opción que los usuarios de la competencia no pudieron disfrutar, al menos desde el principio, como los dos paquetes de ampliación que **UbiSoft** lanzó para 360 y que en la versión **PS3** están incluidos en el juego por defecto.

Como buen *shooter* que se precie, a ***Rainbow Six Vegas*** no le faltan las opciones multijugador: podrás disfrutar de modos cooperativos (hasta cuatro jugadores) y muchos otros tipos de juego (para un máximo de 16 personas), tanto en red local como a través de Internet. Pasada la fiebre *Resistance*, os aseguramos que *RSV* es el mejor *shoot'em-up* para **PS3**; y lo será durante varios meses.







» Inteligencia Artificial. Tanto los miembros de tu equipo como los enemigos gozan de una avanzada inteligencia artificial que les permitirá utilizar con eficacia su armamento (incluyendo granadas) y ocultarse de forma inteligente del fuego rival.



No todos los niveles del juego se desarrollan en el interior de los casinos de Las Vegas; en este nivel, es una presa similar a la Hoover.





Exclusivo en PS3. UbiSoft ha incluido varias opciones exclusivas para la nueva consola de Sony. Las más importantes son la inclusión de funcionalidad para el Sixaxis (para mover la cámara espía) y una galería de logros y trofeos.

evaluación

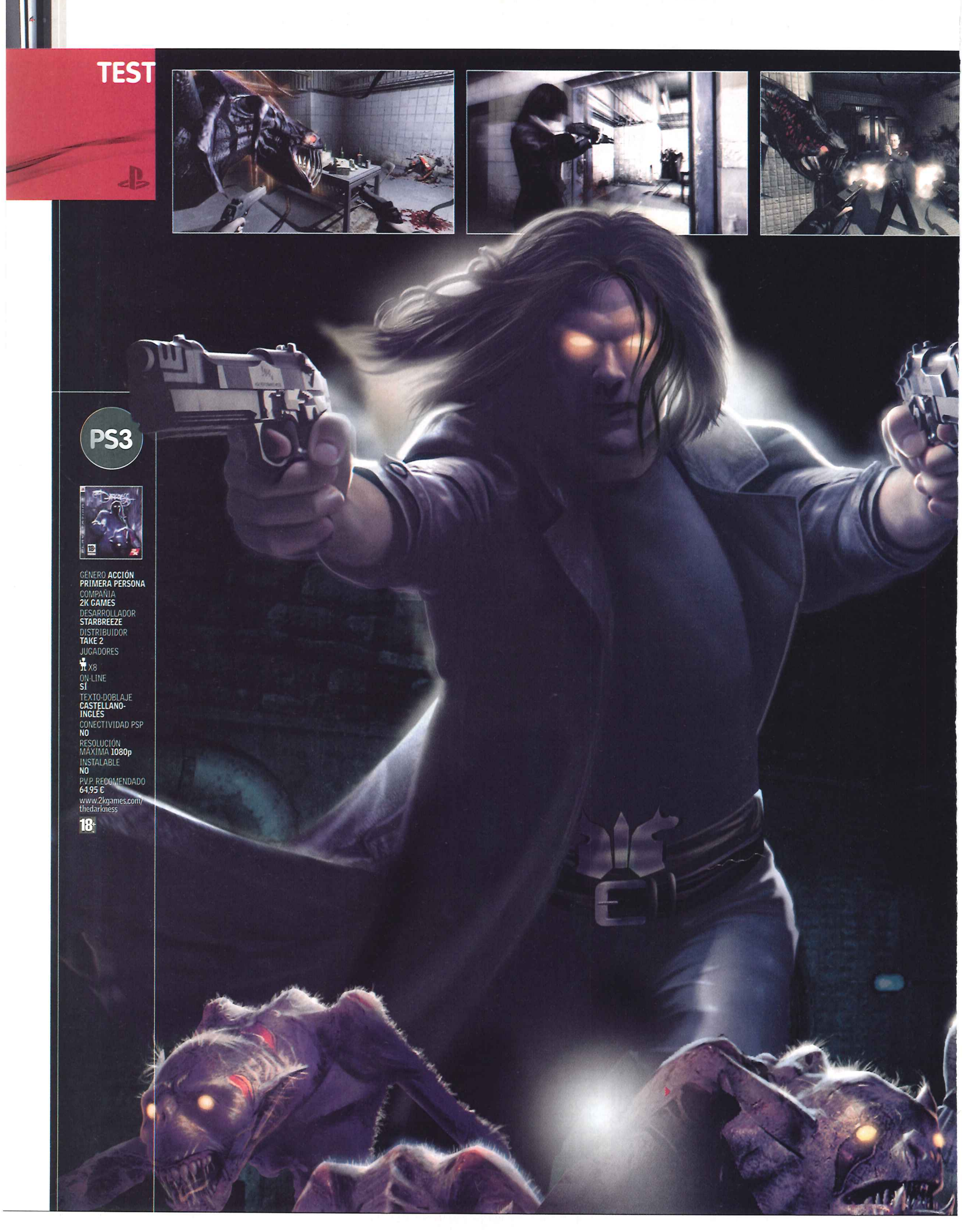


El equilibrio entre acción táctica, realismo y juego en equipo del título de UbiSoft es perfecto. Su dificultad es ajustadísima y sus posibilidades On-line, sobresalientes.



Los usuarios con televisores Full-HD (1080p) tendrán que elegir entre jugar con los gráficos borrosos o configurar su PlayStation 3 en el modo 720p.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Increíblemente espectacular y realista... a 720p. El filtro utilizado para mostrar 1080p es horrible.	Efectos de sonido muy realistas y voces en un perfecto castellano. No le ponemos ni una sola pega.	Acción táctica perfectamente equilibrada, de ajustada dificultad y con cientos de posibilidades.	Hay shooters con modos historia más largos, pero no con tantas posibilidades multijugador.	Cuatro jugadores en cooperativo y hasta 16 en los diferentes modos de juego. ¿Alguien da más?	Es técnicamente impecable, pero UbiSoft no se ha esforzado en explotar el hardware de PS3.	Vegas presenta un perfecto equilibrio entre realismo, acción, juego en equipo y potencia gráfica.
8,6	9,3	9,1	9,0	8,9	6,0	9,0


PS3
GÉNERO **ACCIÓN PRIMERA PERSONA**
COMPAÑIA
2K GAMES
DESARROLLADOR
STARBREEZE
DISTRIBUIDOR
TAKE 2
JUGADORES
X8
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
64,95 €
www.2kgames.com/thedarkness
18+

Tanto o más como las visitas al infierno, nos gusta la manera de llegar a él. Adivina.

recomendado 2 1 3 PlayStation

THE DARKNESS

Oscuridad acción salvaje y aromas urbanos

DE ENTRE TODOS los juegos que prometen volarnos la cabeza este año, ***The Darkness*** contaba con muchas papeletas para ser uno de los que sí iban a conseguirlo, con su acción terrorífica desmelenada y un aspecto visual sólido y casi revolucionario. ¿Lo consigue? Sin duda. ***The Darkness*** es un juego robusto, intenso, dramático, con una inquietud narrativa deliciosa y una pasión por la ambientación realmente inspiradora.

Ningún juego sobrevive si su único punto fuerte son unos gráficos de impresión. Por mucho que quiten el hipo secuencia tras secuencia, y escenario tras escenario. ***The Darkness*** es plenamente consciente de ello y no se conforma con ofrecer un motor gráfico absolutamente espectacular, sino que lo pone completamente al servicio de la historia y la mecánica que busca. Estamos, seguramente, ante uno de los primeros *shooters* auténticamente de nueva generación. Lejos de buscar el salto meramente visual, pretende ofrecer un entorno vivo, que exude y transpire. Con este objetivo en mente, la excelencia gráfica (que la hay) es solo la punta del iceberg.

En busca de la realidad

Starbreeze ha hecho un trabajo magistral a la hora de construir un escenario realista y a la vez condicionado por las claves del género. No olvidemos que se trata de un juego que hace equilibrios entre la acción superheroica, el género negro y el terror. Así, la ambientación pretende conseguir la experiencia más vívida posible dentro de esas pautas. Al jugador, además, se le brinda la libertad (casi impuesta) de moverse según su propio criterio por una ciudad de Nueva York representada en su sordidez más gloriosa.

El juego se desarrolla en diferentes barrios de la ciudad, a los que se accede usando una red de metro hiperrealista (aunque, finalmente, mucho más reducida de lo que estábamos convencidos que iba a ser... solo dos estaciones). En cualquier escenario, el usuario ha de utilizar su propia intuición y las señales del entorno para encontrar el camino ›

Visualmente apabullante, intenso y dramático narrativamente, y con secuencias de acción exigentes

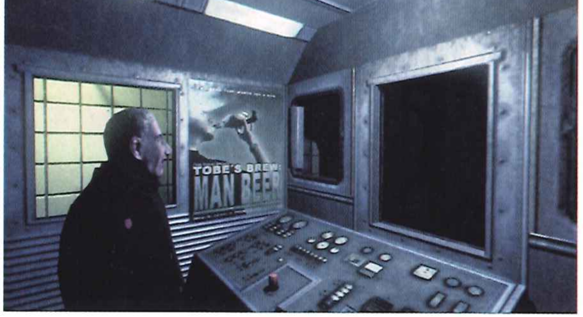
la alternativa



RESISTANCE: FALL OF MAN. El otro gran shooter de PS3. Aunque alternativas a la altura The Darkness hay que buscarlas en el futuro...

Cuando sus poderes crezcan, Jackie podrá usar dos pistolas alimentadas por la Oscuridad.







adecuado. Aquí no hay ninguna concesión a la inmersión en la historia y el ambiente.

Una de las cosas que sorprenden, en su sutileza, son los personajes que pueblan los decorados. Tanto los vitales para la historia como los simples transeúntes parecen reaccionar realmente ante la presencia del jugador, aportando esa guinda necesaria que convierte la experiencia de juego en algo más que gráficos deslumbrantes.

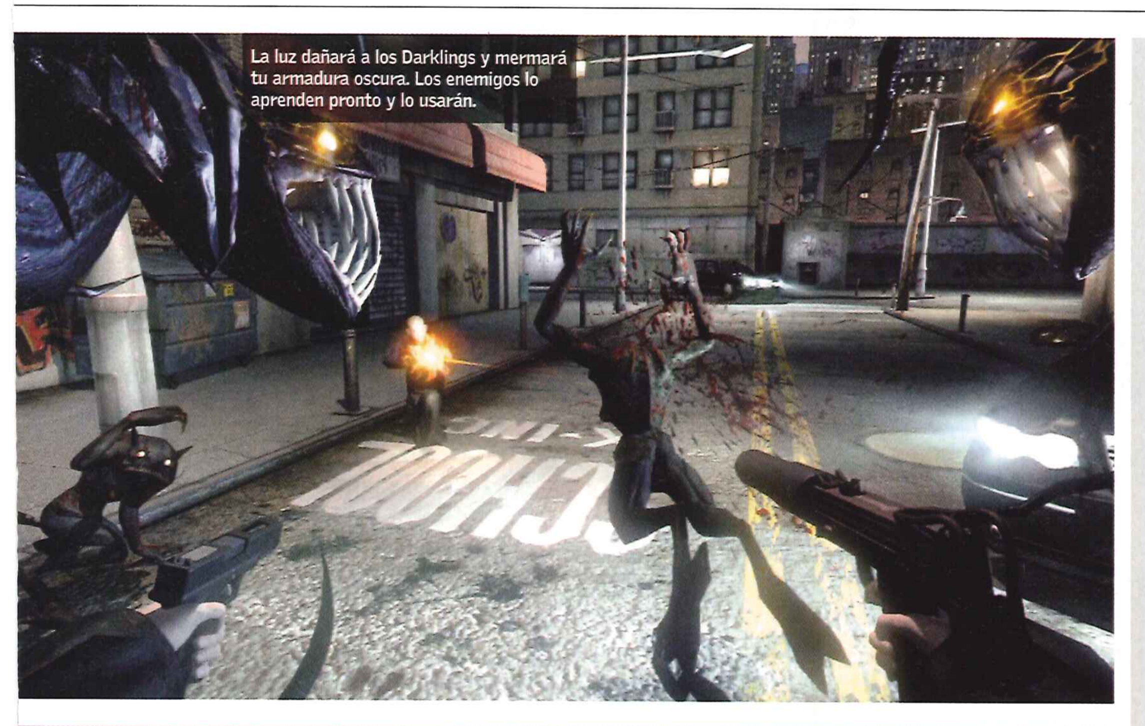
Intensidad dramática

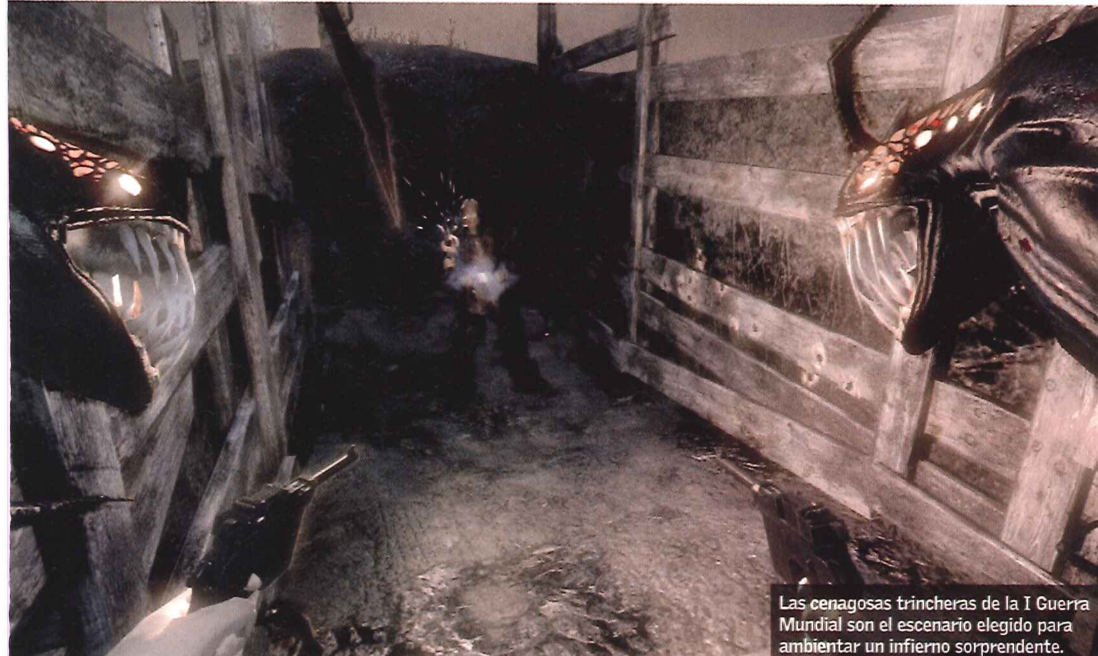
No todo es representación vibrante o simulación elegante. ***The Darkness*** consigue un equilibrio admirable entre la narración y la acción. El mismo proceso de adquisición de los poderes es la muestra más evidente. Tendrá ecos importantes durante el resto del juego, con la Oscuridad poseyendo momentáneamente a Jackie y, por extensión (esto es lo realmente interesante), al jugador.

El título busca constantemente la identificación con Jackie Estacado, sin miedo a arrebatarle el control al jugador si la situación lo requiere. Esto aporta algunos de los momentos más emocionantes que este redactor se ha echado a la cara en tiempos recientes. Especialmente en un género que suele vivir casi exclusivamente de las ensaladas de tiros en primera persona. No vamos a destripar nada, pero como Estacado he presenciado impotente varios momentos (uno en especial, que si has leído *spoilers* por esos mundos de Dios ya conoces) en los que **Starbreeze** demuestra no hacer concesiones a mojigaterías vanas en un juego que ha de alimentarse necesariamente del lado oscuro de sus personajes. Tan solo por ver un momento como el que me niego a detallar ya ha merecido la pena jugar a ***The Darkness***. Toda una secuencia y, sobretodo, un primer plano perturbador y deliciosamente devastador.

Acción sobrenatural

Vamos hilando, pues, los elementos necesarios para encontrarnos ante un juego de altura. Entornos reales y una historia intensa, desprejuiciada en su violencia, con sorpresas y giros inspirados (como las visitas al infierno, de cuidadísima ambientación bélica,


La luz dañará a los Darklings y mermará tu armadura oscura. Los enemigos lo aprenden pronto y lo usarán.

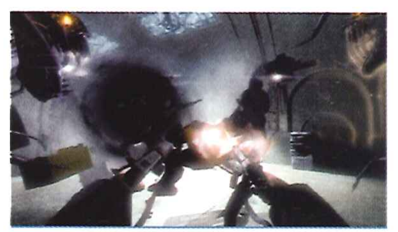

Las cenagosas trincheras de la I Guerra Mundial son el escenario elegido para ambientar un infierno sorprendente.

PODERES OSCUROS

La lucha de Jackie Estacado con su lado más oscuro, encarnado por La Oscuridad, le aportará un arsenal de poderes tenebrosos más allá de la abundante artillería de usar y tirar que encontrará en los escenarios. Sin duda, las emboscadas de la policía o los asaltos a cargueros de la mafia son más llevaderos con estas habilidades.


Tentáculo reptante. Para llegar a zonas inalcanzables o reptar por paredes y techos. Y morder, claro.


Más tentáculos. Jackie tiene varios apéndices para atacar o eliminar molestas fuentes de luz.


Agujero negro. Un vórtice de oscuridad devastador que drena toda la energía de Jackie.


Darklings. Esbirros de Jackie con inclinaciones sádicas y funciones diferenciadas. Más majos ellos...

de un Jackie Estacado en busca del control sobre su muy explícito y corpóreo lado oscuro). Tan solo falta que la acción mantenga también el tipo. Puestos a poner pegas, sería aquí, junto con el finalmente más reducido de lo esperado plano de Nueva York (y las cargas entre mapas, que en sesiones largas pueden ser algo molestas), donde podríamos apuntar alguna. Nadie es perfecto y ***The Darkness***, precisamente por su interesante propuesta de acción meditada, con la necesidad de buscar o crear oscuridad (Jackie es mucho más fuerte en ella -y vulnerable a la luz-; sin duda, se trata de un acontecimiento usado con maestría a lo largo de la historia), puede llegar a resultar demasiado reflexivo para el amante de la acción más atropellada y visceral. A nosotros, en cualquier caso, nos ha encantado. Los poderes oscuros aportan un arsenal que bien empleado resulta arrollador, y el sistema de combate (puramente pistolero) funciona a la perfección, incluyendo movimientos especiales.

Los *shooters* y ***The Darkness*** tienen aún mucho que decir «

evaluación


La historia intensa y cruda en un escenario urbano, pero sobrenatural. El sistema de combate eficiente. Los azulejos del metro de Nueva York. Todo, prácticamente.


Los Darklings, pese al recurso cómico recurrente y bien traído, pasan a un segundo plano. Nos hubiera gustado disfrutar más de la ciudad, con menos cargas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Absolutamente espectaculares. Descomunales por momentos. Genial la iluminación.	Muy cuidado también el reparto de actores de voz. Un puntazo que se haya respetado la V.O.	Tal vez demasiado reflexivo para algunos jugadores inquietos. Hasta obtener el Agujero Negro.	La historia, salpicada de misiones secundarias, da bastante de sí. Cuenta con multijugador.	Divertidísimo multijugador, con la opción de convertirse en Darkling en cualquier momento.	Se nota que The Darkness intenta exprimir la máquina en la medida que es posible a estas alturas.	Imprescindible si te gustan los shooters y adoras el drama noir y el horror con salpicones.
9,2	8,8	9,0	9,0	8,9	9,0	9,0

Autobots y Decepticons libran la batalla final en este juego.



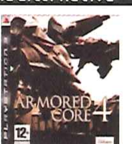
TRANSFORMERS THE GAME

Acción Destrucción  Caos  y robots



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.activision.es
12+

la alternativa



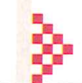
ARMORED CORE 4. Menos espectacular, pero divertido, gracias a las posibilidades Tuning del robot.

EL PODER DE LA nostalgia hermanado a los *frikis* de los 80 con los chavales del siglo XXI. Y todo gracias a otro niño grande, Michael Bay, el responsable de la explosiva adaptación al cine de los *Transformers*, y en la que se basa este espectacular juego. No deja de ser curioso que el equipo de **Traveller's Tales**, especializados en juegos «monos» como las adaptaciones de *Buscando a Nemo, Narnia* y *Toy Story*, se haya hecho cargo de este proyecto. Y, lo cierto es que estos profesionales nunca han defraudado a la hora de trabajar con una licencia, como es el caso.

Transformers: The Game aporta un doble punto de vista definido por dos campañas: la de los *Autobots* y la de los *Decepticons*, con varias misiones para cada bando. El grupo que lidera *Optimus Prime* vive la aventura de la gran pantalla, desde el encuentro entre *Bumblebee* y Sam hasta la pelea del líder de los *Autobots* contra *Megatron*. En cambio, si optas por el bando de los *Decepticons*, también revives escenas del filme, solo que en esta ocasión los malos se llevan las de ganar en su objetivo de dominación mundial. Cada robot es sorprendentemente ágil para su envergadura, llegando a trepar por las paredes o saltando enormes distancias. Además, todos ellos cuentan con armamento pesado y extensas capacidades cuerpo a cuerpo. Vamos, que meten unas leches que tiembla hasta Roma; son capaces de destruir a un enemigo de un golpe o usar los elementos más inusuales como arma arrojadiza: ¿alguna vez has lanzado un autobús a 100 Km/h? Pues ahora ya puedes tacharlo de tu lista de «cosas por hacer». *Autobots* y *Decepticons* se pulen las tuercas en escenarios urbanos, en los que hasta el último ladrillo puede ser destruido. La excusa para estas escabechinas son misiones de desarrollo sencillo (proteger a un humano o dar caza a un *Autobot*), pero que sabe sacar provecho de la capacidad más emblemática de estos robots: su transformación en vehículo en unos segundos. Por medio de una rápida pero lograda secuencia, podrás transformarte en camión, deportivo, helicóptero de combate o caza supersónico (una habilidad indispensable para los momentos de fuga o persecución). Y a una velocidad, efectos de distorsión incluidos, que envidiarían muchos juegos de conducción. Puede que los humanos del juego se alivien al ver que los robots se transforman en inofensivos vehículos... pero pronto comprueban que mantienen la potencia de fuego, en particular los mastuerzos como *Blackout*: capaz de convertirse en un Apache y asolar bases militares.

Este sencillo desarrollo permite que disfrutes, nada más coger el *pad*, del elemento común entre película y juego: la espectacularidad. Gracias a un buen uso ▸

Al igual que su compañero de la gran pantalla, este juego apuesta por la diversión y el espectáculo



Cualquier escenario puede ser asolado por estos robots.

Destrucción masiva. La capacidad de PS3 permite mostrar unos escenarios expuestos al poder de los Transformers, quienes (con cada golpe) derriban edificios, arrojan vehículos o revientan estructuras.

Bien armados. Los Transformers mantienen su capacidad de fuego incluso al convertirse en vehículo.

Velocidad extrema. Al pulsar L2 se activa el Turbo, que propulsa el vehículo a una velocidad de vértigo.

Peleas sin tregua. Las ciudades sirven como campo de batalla para los brutales choques entre Autobots y Decepticons.



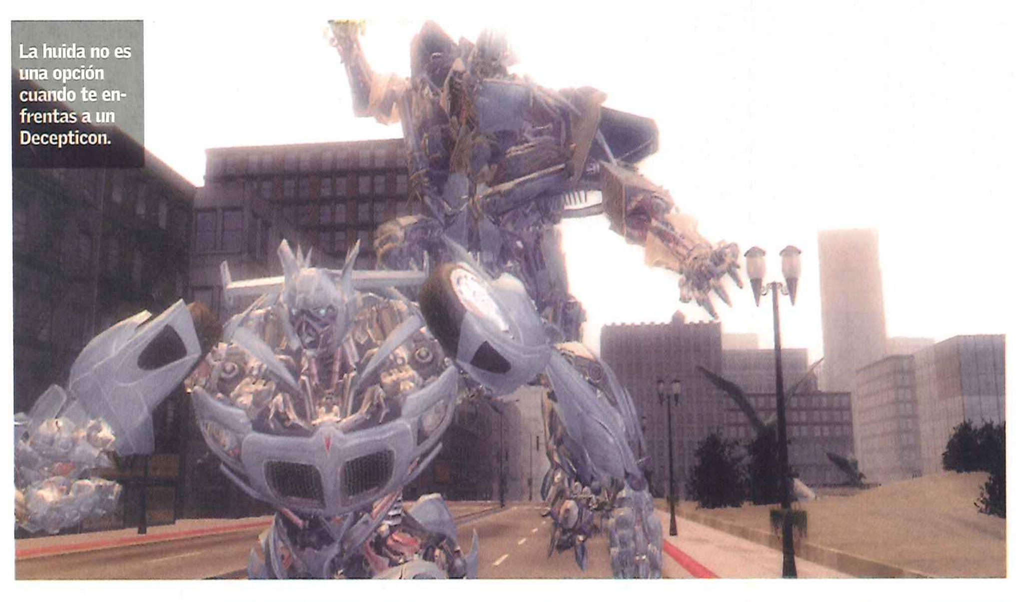
POR **BEN REILLY**





« Robot Araña. La capacidad para trepar es una más de las intuitivas habilidades de las que dispones al luchar.

Armas improvisadas. Cualquier objeto en mano, hasta un pez espada de adorno, sirve como objeto para golpear al rival.



La huida no es una opción cuando te enfrentas a un Decepticon.





PÁSALO DE PELÍCULA.

La película de Michael Bay no da tregua al espectador y el juego tampoco se queda atrás. A lo largo de su desarrollo puedes revivir momentos cruciales del filme, como la encarnizada batalla de Bumblebee para defender a su dueño, Sam. Lo mejor es que puedes cambiar el argumento en la campaña de los Decepticons y que sean ellos quienes consigan la victoria final.



Así empieza todo. El ataque a la base militar tiene ahora un final distinto, ya que es posible destruirlo todo y escapar de una pieza.



El guardaespaldas. Bumblebee se enfrenta a los Decepticons para mantener a salvo a Sam.



de la cámara, al caos que puedes provocar en las calles y a los trepidantes combates, *Transformers* entra por los ojos y nos regala varios momentos de alucine. Tal es así que, en ocasiones, las peleas son más llamativas que las secuencias CGI, gracias a los estudiados cambios de plano o a ese puntito de realismo del sistema «cámara al hombro», con el que la pantalla tiembla a cada paso del *Transformer* mientras se abre paso entre ruinas, coches y peatones.

El juego posee un acabado gráfico más que notable, no solo en los detalladísimos modelos de los *Transformers*, un encomiable trabajo de texturas, reflejos y animaciones, sino también en los escenarios que, aunque no son tan llamativos, destacan por la cantidad de elementos que muestran, así como la posibilidad de ser totalmente arrasados. En el inevitable capítulo de los peros, cabe reprochar que *Transformers* no sea «más de lo que vemos» (como reza el eslogan de estos robots) y todo se reduzca, en el fondo, a machacar al rival con nuestro *combo* de tres golpes para pasar rapidito al siguiente nivel. Pero, al igual que en la película, tienes que saber a lo que venías: a disfrutar de un despliegue visual y a descargar adrenalina en peleas de robots del tamaño de edificios.

La capacidad destructiva de los Transformers hace que cualquiera disfrute del juego

evaluación



El desarrollo es tan intenso que poco tiene que envidiar a la película. Provocar el caos en la ciudad, con tanto por destruir, es todo un placer culpable.

En el fondo, las misiones se reducen a destruir enemigos o edificios, lo cual no es algo malo del todo... Se echan de menos robots clásicos, como Shockwave.

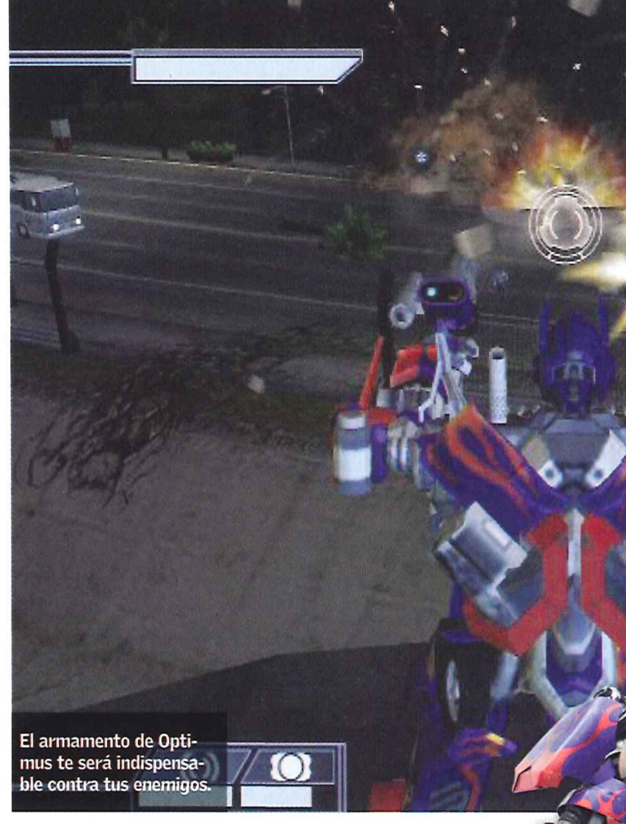
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un modelado estupendo de los robots, en medio de escenarios frágiles ante tus golpes.	Música muy peliculera, al igual que los diálogos de los personajes, con voces en castellano.	El control es muy accesible para disfrutar, sin más, del juego. El desarrollo es muy intuitivo.	Se pueden desbloquear vídeos y otros secretos. Su duración es la habitual en este género.	Se pueden comparar los logros obtenidos gracias a la conectividad del juego en rankings.	Las funciones del Sixaxis se limitan al manejo de los Transfomers cuando son vehículos.	Sin duda, está a la altura de la película, pero es además un estupendo juego de acción.
8,8	8,4	8,7	8,0	6,4	7,0	8,7



» **Doble bando.** Escoge tu grupo: Autobots o Decepticons. A partir de ahí, te espera la destrucción más divertida.







El armamento de Optimus te será indispensable contra tus enemigos.

PS2



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **81 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.activision.com



la alternativa



HULK: ULTIMATE DESTRUCTION. Enormes escenarios para destruir con el coloso esmeralda.

TRANSFORMERS THE GAME









Los robots hacen explotar tu PS2

EL BOOM TRANSFORMERS se ha traducido en juegos para todas las plataformas que puedas imaginar. Mientras esperamos con expectación la conversión para hornos con pirolisis, podemos disfrutar de la estupenda versión que los desarrolladores de **Traveller's Tales** se han marcado para **PS2**. Al igual que en la entrega para **PS3**, el juego te permite elegir entre los dos grupos que protagonizan esta aventura: *Autobots* o *Decepticons*, cada uno de ellos con sus propias misiones y líneas argumentales diferentes. En realidad, todo es una excusa para dar al jugador lo que está deseando: patear el metálico trasero de sus enemigos con una máquina de destrucción. Y es que de destruir va el asunto. Se nota que el equipo responsable supo apreciar esa joya que fue *Hulk Ultimate Destruction*, aparecido hace un par de años en **PS2**, y en la que todos los escenarios se podían derruir: desde el edificio más grande hasta el coche más insignificante. Y si de algo van sobrados los *Transformers* es de capacidad de demolición. Sea cual sea el bando que escojas, puedes usar dos tipos de rayos ultrapotentes, un poderoso *combo* cuerpo a cuerpo, ataques aéreos, arrojar cualquier objeto a enormes distancias, lanzar al rival por los aires... Sin duda, el sueño de las empresas de demolición. Es inevitable disfrutar del juego desde la primera partida, ya que resulta muy gratificante provocar el caos a tu alrededor, mientras los civiles corren despavoridos.



Disfrutarás de la acción sin complejos que ofrece esta estupenda adaptación del film

Pero no acaba ahí la diversión, porque gracias a las transformaciones de estos robots, puedes convertirte en un vehículo que alcanza velocidades increíbles, con armas a bordo y capaz de arrollar todo a su paso, al más puro estilo *Burnout*. Todos estos factores convierten cada escenario en un gran patio de recreo para el jugador, que disfruta de su libertad de acción mientras libra unas peleas espectaculares.

Hasta ahí bien, ya que ésta es la premisa para todas las versiones de la franquicia. Lo que sorprende ver es que el desarrollo de ***Transformers: The Game*** en **PS2** sea idéntico al de la nueva consola de **Sony**, con un nivel técnico que, si bien no alcanza el detalle de **PS3**, resulta muy solvente y con detalles de alta calidad. Como el diseño de los *Transformers*, que lleva al límite a la veterana consola para mostrar hasta la última bujía de estos robots; o los escenarios, que esperan ser demolidos a golpes.

Con juegos como éste, parece que **PS2** insiste en dejarnos regalos de despedida. «

evaluación



Está a la altura de sus hermanos mayores. La destrucción y la acción te atrapan al instante, y cuesta dejar de jugar.



La campaña de los Decepticons es algo gris. Se echan en falta más modelos de robots o variedad en las misiones.





El desarrollo de la versión PSP alterna entre Autobots y Decepticons.



PSP

TRANSFORMERS THE GAME

Más robots en menos espacio



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **SAVAGE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.activision.com
12+

LA VERSIÓN PORTÁTIL de *Transformers* sigue un esquema similar al del resto de las plataformas y permite vivir una misma aventura manejando tanto a *Autobots* como a *Decepticons*, pero de forma alterna a lo largo de la aventura. En **PSP** puedes acceder a varios *Transformers* distintos, muchos de ellos clásicos de la serie que no aparecen en la película (como los añorados *Thundercracker* o *Shockwave*), cuya presencia alarga la historia que cuenta el filme. Todos ellos tienen a su disposición diez armas con el fin de cumplir unas misiones con múltiples objetivos, o bien para usarlas en los modos multijugador que incluye el título. Aunque los escenarios no destacan, los modelos de los robots tienen un gran nivel de detalle gráfico. En suma, una versión diferente, pero entretenida.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Un nivel muy alto para PS2, que casi se tutea, salvando las distancias, con PS3.	Voces en castellano y banda sonora épica, que redondean la ambientación.	Coger el pad y aprender a jugar es todo uno. Muy accesible y muy divertido.	Misma extensión que en PS3, con múltiples extras y secretos para descubrir.	Un gran juego de acción que demuestra el nivel alcanzado en PS2.
8,8	8,4	8,7	8,0	8,5

evaluación

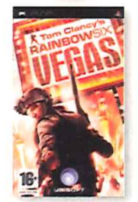
Esta versión difiere del resto de las conversiones, pero incluye personajes muy queridos por los fans y amplían la historia de la película. No es una joya a nivel técnico, pero ofrece horas de diversión, solo o en compañía.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,1	8,2	8,0	8,0	8,1	8,2



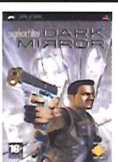
Tendrás que ser silencioso y, sobre todo, letal. La IA de la CPU y tu munición te obligarán a acertar con cada uno de tus disparos.





GÉNERO
SHOOT'EM-UP
COMPAÑÍA
UBISOFT
PROGRAMADOR
UBISOFT QUÉBEC
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
GRABAR PARTIDA
608 KB
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
49,95€
www.rainbowsixgame.com
16+

la alternativa



SYPHON FILTER: D. M.
Alternativa obligada a cualquier shooter de PSP. No encontrarás nada mejor.

RAINBOW SIX: VEGAS





Apuesta todo al número seis

LA LLEGADA de la fructífera saga de **UbiSoft** a la nueva generación no ha impedido la aparición de una nueva entrega para la consola portátil de **Sony**. De hecho, la gran aceptación de ***Rainbow Six Vegas*** entre las nuevas consolas de sobremesa es la que ha provocado el lanzamiento del *shooter* en su versión **PSP**, que posee el planteamiento clásico de los títulos que llevan el sello del escritor Tom Clancy (gráficos realistas, armamento real, grupos terroristas y amenazas creíbles...) junto a un desarrollo simplificado con respecto a las versión original (para **PS3** o PC) de *RSV*, perfecto para una consola portátil. Tras una primera toma de contacto algo problemática, ya que tendrás que ajustar casi con total seguridad la sensibilidad de giro con los botones (lo que vendría a ser el *stick* analógico derecho), te encontrarás con un *shoot'em-up* en primera persona (y en tercera, luego veremos por qué), cuyo desarrollo y variedad lo convierten en uno de los mejores del género para **PlayStation Portable** (aunque no sea excesivamente difícil, debido a la escasez de *shooters*). El modo Historia de *Rainbow Six: Vegas* está compuesto por pequeñas misiones, dosis individuales de acción, en las que tendrás que hacer uso alternativamente de Brian, armado (por defecto y principalmente) con una *MP5K*; y de Shawn, francotirador y experto en el manejo de su rifle *PSG-1*. El jugador podrá manejar también armas cortas como las famosas *Desert Eagle* y *Beretta M92F*, y de granadas de humo y fragmentación: dependiendo del nivel de «complicación» al que quieras llegar con *RSV*, podrás seleccionar cada arma de Brian y Shawn al comienzo de cada una de las misiones, o dejar que aparezcan por defecto. En los cinco niveles principales de Historia tendrás que acabar con enemigos, escoltar rehenes, proteger a tu compañero...

El control sobre un equipo Rainbow ha desaparecido, dividiendo la acción entre dos personajes

A excepción del manejo de tu equipo, inexistente en esta versión portátil del juego, todas las demás posibilidades han sido adaptadas al *RSV* de **PSP**: podrás hacer diferentes niveles de *zoom* (dependiendo del arma utilizada), agacharte, utilizar gafas de visión nocturna, controlar las cámaras espía (para introducirlas por debajo de las puertas) y pegarte a la pared



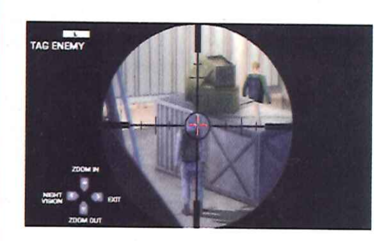


MODO MULTIJUGADOR. Como todo buen shoot'em-up en primera persona que se precie, Rainbow Six Vegas incluye un divertido modo multijugador que podrás disfrutar tanto en ad hoc como a través de Internet. Es una lástima que solo puedan jugar cuatro personas simultáneamente y en dos modos (Supervivencia y Supervivencia por Equipos), pero la adicción que provoca y sus seis diferentes mapas te tendrán pegado a tu PSP durante días.



Si te pegas a la pared, la cámara cambiará a una perspectiva en tercera persona.

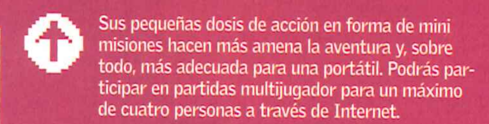






para evitar ser visto y alcanzado por el fuego enemigo. Aquí es donde entra la visión en tercera persona: al pegarte a una pared, ya sea de pie o agachado, la cámara se alejará para ofrecer una visión global de la situación de tu personaje y evaluar todas las posibilidades frente a un determinado número de enemigos.

Junto a las cinco misiones principales, ***Rainbow Six: Vegas*** ofrece la opción Caza al Terrorista, una especie de modo *arcade* sin excesivas complicaciones, compuesto por un total de doce misiones; y un divertido modo multijugador que te permitirá combatir junto a otros tres jugadores de cualquier parte del mundo en seis escenarios y dos modalidades de juego. Lo único negativo del título es que su control es, por defecto, algo tosco (hay que jugar con la configuración) y su desarrollo (técnicamente hablando) resulta brusco en determinadas ocasiones, presentando inestabilidad en sus fotogramas por segundo e inexplicables parones para cargar en los peores momentos.



evaluación

↑ Sus pequeñas dosis de acción en forma de mini misiones hacen más amena la aventura y, sobre todo, más adecuada para una portátil. Podrás participar en partidas multijugador para un máximo de cuatro personas a través de Internet.

↓ El control requiere algún que otro ajuste en las opciones de sensibilidad. Su motor gráfico es muy detallado, pero demasiado inestable; en ocasiones se muestran parones (de casi un segundo) debido a cargas aparentemente aleatorias del UMD.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Texturas de buena calidad e iluminación realista, pero brusco y con inexplicables parones.	Las voces están en castellano y los efectos muy realistas. La banda sonora es casi inexistente.	Su desarrollo es simple, directo y adictivo. Al principio cuesta un poco hacerse con el control.	5 misiones en el modo Historia, 12 fases extras y modo multijugador para cuatro personas.	Hasta 4 personas (ad hoc e infraestructura) en combates individuales y por equipos en seis mapas.	Aunque es perfeccionable en algunos aspectos, es uno de los mejores shooters creados para PSP.
8,0	8,7	8,2	8,9	8,7	8,4

Chicago, años 30. Desde luego, no es el escenario típico de un RPG: teatros, coches, mafiosos y chicos en cazadora. Por fortuna, ningún Chocobo a la vista...

PS2





GÉNERO **RPG POR TURNOS**
COMPAÑÍA **GHOSTLIGHT**
PROGRAMADOR **ARUZE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.shadowhearts-newworld.com

la alternativa



FFX. Salvando las distancias técnicas, Shadow H. bebe de la escuela Square Enix: rol japo, turnos y viajes.

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

Gángsters detectives y rol a la japonesa

CUALQUIER PARECIDO con la realidad es pura coincidencia, avisa desde su comienzo *Shadow Hearts From The New World*. Y no es ninguna tontería, ya que no es habitual que un juego de rol a la japonesa (con sus extravagantes razas y etnias, y sus escenarios sacados de Saturno) se desarrolle en los Estados Unidos de finales de aquellos «locos años 20»: entre el Nueva York de la ley seca y el Chicago en color sepia de Dick Tracy; entre detectives privados, mafiosos, reporteros, mariachis y hasta indios americanos. En un intento por llegar al gran público, una vez conquistados la crítica y los *fans* más *hard core* del género, los responsables de esta franquicia de culto han roto con el ambiente casi religioso de las dos anteriores entregas. Así, han mantenido los logros propios (especialmente ese Anillo del Juicio que da dinamismo y tensión a los combates por turnos) y han apostado por tirar a la *turmix* cualquier prejuicio y todas las licencias que se les han venido a la cabeza: desde el manga a los demonios de H.P. Lovecraft, el *steampunk*, la saga *Final Fantasy* (las invocaciones, los combates aleatorios y la evolución de personajes parecen calcados), un poco de sexo adolescente, algo de surrealismo y mucho, mucho humor (es capaz hasta de reírse de sí mismo: ¿qué harías si te encontraras de pronto con un gato de varias toneladas capaz de hablar?).

La historia está protagonizada por un chico de 16 años metido a detective; puede que su historia se merezca un cero en originalidad, pero su desarrollo ha conseguido que tengas cierta sensación de novedad entre tanto yo-ya-he-jugado-a-esto. ¿O es que alguna vez habías visto a dos moteros gays vendiéndote mejoras para tu personaje?





¿Una historia de amor? No es lo que parece... Las escenas animadas nos irán desvelando una historia sorprendente.



El Anillo del Juicio mide tus reflejos. Domínalo y podrás con todo.



Nacida en un poblado indio, Shania es capaz de mutar en poderosas criaturas con la técnica Fusión. Sí, su ropa también cambia.

El señor del anillo.

Una de las señas que ha hecho famosa a la serie Shadow Hearts es el llamado Anillo del Juicio, que mide la efectividad de tu ataque. Para hacerlo con éxito, pulsa la aguja cuando pase por alguna de las zonas resaltadas. Permite casi de todo: combos, hechizos, invocaciones, ataques dobles...









« Raro, raro. El plantel de secundarios es muy curioso. Entre otros, los que te echarán una mano son: Mao, una gata metida a mafiosa, y Ricardo Gómez, mariachi de profesión.

evaluación


El humor y descaro que demuestra en todo momento. Es capaz incluso de reírse de los tópicos del género. El Anillo del Juicio da dinamismo a los turnos.

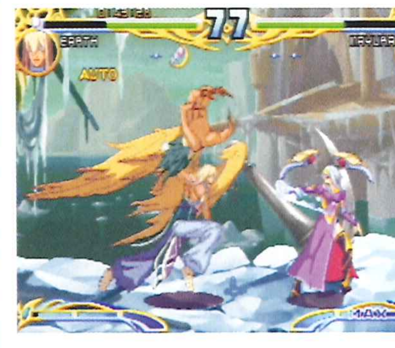

Algo habitual: el idioma. Traducir un buen y complejo RPG como éste al castellano sigue siendo casi un milagro. Los escenarios no están a la altura del resto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Los modelos y las escenas animadas están logrados. Sin embargo los escenarios están vacíos.	La banda sonora es notable, e igualmente, descarada: del jazz a los ritmos tribales o techno.	El Anillo del Juicio anima los combates y también las tareas mecánicas propias de los RPG.	Además de la historia principal, cada personaje tiene su propia aventura paralela. 40-50 horas.	No está a la altura técnica de un Final Fantasy (es de 2005), pero tiene mucha personalidad.
8,6	8,9	8,8	8,7	8,7

TEST



¿Invocaciones en un juego de lucha? Así de especiales son los personajes de este arcade bidimensional.





recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation.





GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **MIDAS**
PROGRAMADOR **IDEA FACTORY**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DEAGOSTINI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **56KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,95 €**
www.midasinteractive.com

la alternativa



GUILTY GEAR X2. Un clásico de la lucha 2D, de estilo muy similar al combinar personajes variopintos.

SPECTRAL VS. GENERATION



IDEA FACTORY es una de esas compañías de juegos japonesas que, por su labor, podrían considerarse como artesanas. Suyas son dos notables series de rol estratégico, *Spectral Force* y *Generation Of Chaos*, que llevan unos añitos haciendo disfrutar a los roleros de pro en **PS2**, **PSP** y pronto en **PS3**. Antes de su participación en el proyecto de *RPG* a tres bandas, llamado *Chaos Wars*, en **Idea Factory** han optado por hacer su propio cruce de personajes, pero esta vez en forma de videojuego de *arcade* de lucha 2D. Esto, de por sí, ya es una noticia excelente, no solo por prolongar un poco más la vida de la consola de **Sony**, (y además a un precio estupendo), sino por ser una aportación más a un género que no merece caer en el olvido.

Si eres fan de títulos como *The Last Blade* o *Guilty Gear*, te harás con la mecánica de *Spectral Vs. Generation* al instante. Personajes de ambas sagas se cruzan para poner a prueba sus habilidades y, al tratarse de héroes tan variopintos, su estilo de combate guarda más de una sorpresa. Por ejemplo, la lucha cuerpo a cuerpo y los *combos* elaborados son la especialidad de Ryuken, mientras que Mayura guarda las distancias y recurre a su poder sobre el hielo. Cualquier aficionado puede encontrar su tipo de luchador dentro de este plantel. Pero un buen juego de lucha tiene que aportar algo más que golpes y colorines.

Cada héroe es capaz de realizar *counters* para esquivar los ataques de forma tan directa como elegante. También se pueden realizar *breakers* que dejen indefenso al rival, o romper su defensa con un golpe concentrado. Y eso no es todo. Para remarcar la procedencia rolera de los protagonistas, se pueden activar técnicas como *Explosive Awakening* (que da energía ilimitada durante unos segundos) o el ataque *Seal of Time*, capaz de ralentizar el tiempo alrededor del oponente. El gran premio se lo llevan los ataques definitivos de cada luchador, en el que, tras una imagen fija de estilo *anime*, el personaje realiza una elaborada secuencia de movimientos basados en su personalidad y habilidades, con lo que consume toda su energía. ***Spectral Vs. Generation*** no cuenta con un apartado visual espectacular, pero los personajes tienen un aspecto definido y original. Son ellos, sin duda, los que hacen de este juego un título muy recomendable para los *fans* de la lucha 2D y, por qué no, también del rol.

Posee el desarrollo de los clásicos, con el toque de originalidad que aportan sus originales personajes

evaluación


La variedad de personajes, con estilos muy distintos. Los ataques especiales son llamativos y muy atractivos.


Hay escasez de personajes. La conversión para PS2 no es muy brillante y presenta tonos bastante apagados.





EL PODER DEL CAOS. Los luchadores de Spectral Vs. Generation basan sus técnicas en la fuerza del Caos. Las tres barras inferiores determinan los ataques especiales, el alcance de los combos o los contraataques disponibles, personalizados según cada luchador, de acuerdo con su estilo a la hora de combatir.







Un Ataque de Caos bien encajado puede dejar fuera de juego al rival.

Versatilidad. Cada personaje de Spectral Vs. Generation sabe defenderse cuerpo a cuerpo, con armas, con ataques mágicos... o incluso invocando a espíritus, como Eril.



TAMBIÉN PARA



SPECTRAL VS. GENERATION

La lucha entre roleros es mejor en PSP



GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **MIDAS**
PROGRAMADOR **IDEA FACTORY**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DEAGOSTINI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.midasinteractive.com
12+

LA VERSIÓN PORTÁTIL del juego de lucha de **Idea Factory** es la que se lleva el gato al agua. Y eso que, en principio, es idéntica a su homóloga de **PS2**: un plantel de diez luchadores, *combos* atractivos, llamativos ataques finales y estilos variados para resolver los combates. Pero **PSP** se beneficia de dos factores. Por un lado, esta conversión permite elegir entre el control con la cruceta o con el *stick*, que resulta muy eficaz para realizar los giros de los golpes especiales de cada luchador. Asimismo, la resolución de la pantalla de esta portátil hace que el juego tenga un aspecto mucho más atractivo, con colores muy vivos y mayor detalle, tanto en los personajes como en los escenarios. Si hay una pega es que esta versión cuesta 10 Euros más que la de **PS2,** pero merece la pena por disfrutar de este buen *arcade*.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Animaciones bastante cumplidoras, pero los colores son demasiado tenues.	Buena ambientación con música cañera y efectos de sonido propios de un anime.	Solo se puede usar la cruceta, pero los golpes se realizan de forma sencilla.	La habitual en un juego de lucha, sin secretos. Mejor si juegas contra un amigo.	Precio irresistible, divertido, variado y, sobre todo, con sabor clásico.
8,1	8,1	8,2	7,0	8,1

evaluación

La hermana pequeña ha ganado a la mayor. El juego resulta mucho más atractivo en PSP gracias a la resolución de la pantalla. Además, es más accesible por medio del stick analógico, efectivo para realizar golpes especiales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,3	8,1	8,3	7,0	-	8,3

La Cosa empleándose a fondo en lo que más le gusta: aporrear el suelo y lanzar a los incautos por los aires. Efectivísimo.



LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

La familia crece y se desmelena



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **2K GAMES**
DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
www.2kgames.com/riseofthesilversurfer/
12+

la alternativa



MARVEL UA.
Lejos de ser perfecto, sigue siendo el referente incombustible en cuanto a acción superheroica en grupo.

ESO OCURRE CUANDO *Silver Surfer* (o Estela Plateada, como también se le conoce por estos lares) entra en las vidas de la familia superheroica marvelita. En la película, al menos. La versión para consola de la última entrega fílmica de *Los 4 Fantásticos* se mantiene con más firmeza en el territorio, cómodo y conocido, de las convenciones de los *brawler*: cuatro personajes, poderes diferenciados y diferenciadores, escenarios cerrados en los que superar pelea tras pelea, jefes finales (familiares para los aficionados a los cómics, especialmente) y mucho guantazo y machacar botones con clara intención multijugador.

El juego sigue con un poco de laxitud el hilo argumental de la película, con los lógicos y esperados niveles adicionales para darle algo más de peso específico (como la tantas veces mencionada mina *skrull* y el burrísimo *Superskrull* como *final boss*). ***Los 4 Fantásticos y Silver Surfer***, pese a la rigidez de la fórmula elegida y la impepinable fidelidad al evento cinematográfico, incorpora no obstante un par de artificios más para que los seguidores de la familia Richards encuentren algo de chicha en un juego, al fin y al cabo, concebido dentro de una gran obra de marketing. Que serían tres: el uso intensivo de los superpoderes de cada personaje, que veremos en un momento más atentamente, se traduce también en una serie de niveles de vuelo protagonizados por Johnny Storm (a.k.a. La Antorcha Humana). En estos, directamente inspirados en la persecución de la película entre Johnny y *Silver Surfer*, se emplean tímidamente las capacidades del *Sixaxis*: el vuelo se controla directamente con movimientos del mando. La implementación no es excelente, pero la inclusión de estos niveles sirven para puntuar una mecánica machacabotones que a veces roza lo rutinario. Pero, sin duda, el punto fuerte del juego son los poderes de los cuatro miembros del grupo, de los que hemos hablado en otras ocasiones. Abarcan desde las llamaradas y proyectiles inflamados de Johnny, a los campos de fuerza y la invisibilidad de Sue, pasando por la brutalidad siempre divertida de La Cosa (uno nunca se cansa de tumbar enemigos arreando tremendos guantazos contra el suelo). Y, además, pueden ir ampliándose entre niveles gracias al ligero componente *RPG* que ofrece mejoras a cambio de puntos obtenidos por el rendimiento de cada personaje.

Rizando un poco más el rizo, los poderes de los diferentes personajes pueden combinarse en un *gimmick* imprescindible en un videojuego de supergrupos. En cualquier momento, mediante un botón, puede seleccionarse con qué miembro realizar un ataque conjunto, cuyos efectos devastadores resultan rápidamente imprescindibles para superar el juego.

Brawler rutinario salpimentado con superpoderes y chascarrillos





La Cosa es el miembro más efectivo del grupo en el juego. ¡Ay! El equilibrio...

Con amigos, mejor. Los 4 Fantásticos y Silver Surfer brilla cuando se juega en compañía. Los poderes se pueden combinar en cualquier momento y los jugadores tienen la opción de cambiar de personaje también a placer. Sin embargo, la cámara tiende a jugar malas pasadas al auspiciar un caos inmerecido.







Cóctel de poderes. De resultados devastadores y con animaciones casi chascarrillosas (como ese Mr. Fantástico levantando en volandas a La Cosa), el juego roza grandes momentos cuando combinas sin cesar los superpoderes de los miembros del grupo.

evaluación



Combinar poderes con efectos devastadores siempre es divertido y aporta una nota de espectacularidad superheroica al juego.



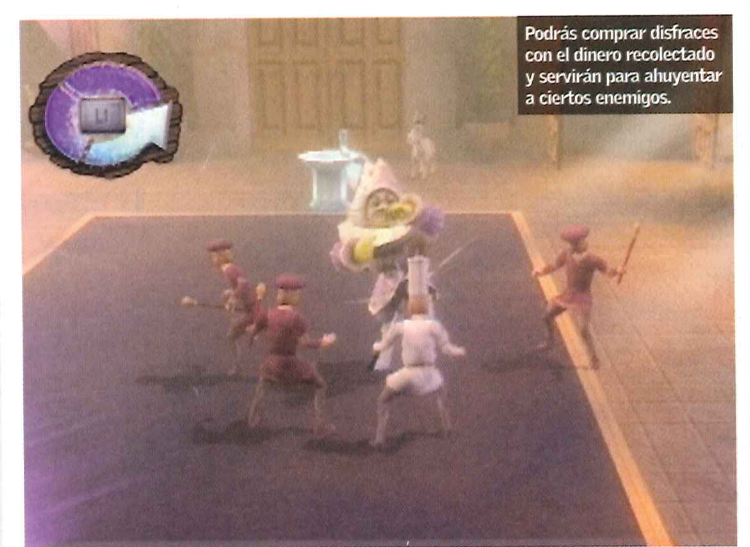
La mecánica, pese a los caramelitos en forma de vuelos y superpoderes maleables, adolece de un ritmo demasiado rutinario.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Correctos, tratándose de un juego de nueva generación, con algún momento destacable.	El uso de las mismas voces de la película dobladas al castellano contentará a más de uno.	Apocalipsis machacabotones con fuegos de artificio superheroicos que despega solo lo justo.	Cinco niveles y una cantidad modesta de horas de juego. No sorprende pero tampoco satisface.	No tiene modo On-line pero sí multijugador en local, uno de los puntos fuertes del juego.	No se trata de un juego que explote las capacidades de la next-gen, pese a las llamas de Johnny.	Un juego de superhéroes apresurado, con buenas ideas pero poco desarrolladas.
8,0	8,2	7,5	7,5	6,0	6,0	7,5

TEST







Podrás comprar disfraces con el dinero recolectado y servirán para ahuyentar a ciertos enemigos.



Polvo de Hada. Aparece cuando eliminas rivales. Recógelo y llenarás tu indicador de poder para realizar ataques especiales.

El ronroneo de Gato con Botas. Es su ataque especial, con él hará que sus rivales se vuelvan melosos por un periodo de tiempo.

PS2



GÉNERO **ACCIÓN MELEE**
COMPAÑÍA **ACTIVISON**
PROGRAMADOR **AMAZE ENT.**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **289 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.activision.com
7+



la alternativa



PIRATAS DEL CARIBE 3. Mucho mejor hecho y con mecánica similar (pero mejor trabajada) de machacabotones.

SHREK TERCERO

Que no nos cuenten más cuentos...





TERCERAS partes nunca fueron buenas; aunque en esta ocasión tampoco lo fue ni la primera ni la segunda. En cuanto a videojuegos se refiere, claro, porque hay que reconocer que esta película es mejor que *Shrek 2*. Su argumento permite que los padres acompañen a sus hijitos al cine sin que estos se queden fritos a la mitad de la peli. Divertidos guiños a las relaciones de pareja, diálogos repletos de buenos golpes de humor y una interesante trama: la de saber qué es lo que sucede con los personajes perdedores de los cuentos (el lobo feroz, el Capitán Garfio, la bruja de Blancanieves...). Todo muy divertido, la verdad, pero se desvanece en su adaptación al videojuego.

Diálogos sosos, sin gracia y bastante lineales (¿dónde se ha visto a Asno que no suelte ni un chascarrillo por su hocico?); eso sí, la historia sigue el hilo argumental del largometraje de **Dream works**. Comenzarás en el reino de Muy, Muy Lejano, cruzarás los mares en busca de un heredero para la corona, regresarás a Palacio y harás frente a los fracasados de cuentos como *Los Tres Cerditos* (el lobo) o *Cenicienta* (la malvada madrastra).

El gran pero de ***Shrek Tercero***: la gran desgana por parte de los desarrolladores, que se aprecia en cada detalle gráfico del juego. Los escenarios no podrían estar más pixelados porque es imposible; los personajes se vuelven tan diminutos (a veces) que, durante las batallas, no sabes ni dónde te encuentras; de repente, hay gran cantidad de elementos en pantalla, como que están vacíos o planos; el control de ciertos personajes se vuelve insostenible, por ejemplo, cuando manejas a Gato con Botas por las plataformas... Y lo peor de todo, no existe la posibilidad de controlar la cámara.

Menos mal que no todo es tan malo, malísimo... Su jugabilidad, aunque podría haber sido más variada al estilo del primer *Shrek* aparecido en exclusiva para Xbox, entretendrá a los más pequeños de la casa. Se basa en la mecánica de *Shrek SuperSlam*: miles de duelos a base de machacar los botones (los *combos* son bastante simpáticos), con la posibilidad de realizar golpes especiales al reunir la suficiente cantidad de *items* requeridos. Cada personaje (podrás controlar, alternativamente y según la fase, a todos los protagonistas) tiene sus propias habilidades; así, el punto fuerte de Shrek son los puñetazos y su ataque especial consigue ralentizar la acción.

Como alicientes, el juego incluye opciones multijugador en las que podrás enfrentarte a tus amigos en el campo de batalla, armado con catapultas y ballestas. Y cinco minijuegos (para uno o dos jugadores) que te retarán a pruebas como lanzar tomates a los blancos enemigos móviles o usar el cañón para hundir barcos. En fin, gráficamente deja mucho que desear; pero, al menos su jugabilidad se salva.

Podrás manejar a todos los protagonistas, cada uno posee habilidades características

evaluación

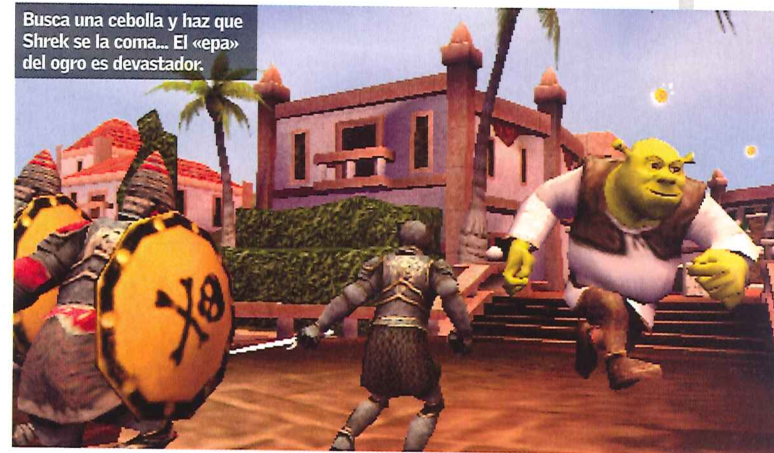


Los ataques especiales de cada personaje, algunos son un puntazo, como el de Gato con Botas.



Gráficamente parece que ha sido creado para una consola de 32 bits: entornos muy pixelados y algo planos.

En Barcos a la Vista, usarás el cañón para hundir las naves que se asomen por el horizonte.



Busca una cebolla y haz que Shrek se la coma... El «epa» del ogro es devastador.



« Los protas. En cada nivel controlarás a un personaje: Fiona, Asno, Bella Durmiente, Arturo, Gato con Botas...

TAMBIÉN PARA

PSP

SHREK TERCERO

En busca del heredero perfecto

GÉNERO **ACCIÓN MELEE**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **AMAZE ENT.**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **304 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.activision.com
7+



LO DICHO en la versión de **PlayStation 2**, prácticamente se puede aplicar en la adaptación de la película de *Shrek Tercero* a **PSP**. Aunque hay diferencias, por supuesto.

En la pantalla de la portátil todo se ve un poco mejor, entre otras cosas, porque los entornos están más concentrados y la cámara se coloca perfectamente tras la acción (aunque tampoco se puede controlar). Los personajes protagonistas adquieren una dimensión algo superior y una iluminación (más depurada) hacen que el desarrollo de la aventura sea menos austero. Eso sí, las pantallas de carga son más largas. La mecánica de juego es la misma (combates tipo *Melee*) y podrás controlar también a los personajes del filme. La gran diferencia es que la entrega de **PSP** sale perdiendo en opciones de juego, ya que no se han incluido los minijuegos. «

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Este apartado roza la pobreza. Los personajes son una sombra de los del filme.	Ni la música, ni las voces son las originales; una verdadera pena.	Mecánica sencilla y, en ocasiones entretenida. Lo peor, no poder manejar la cámara.	Su vida, la habitual en estos juegos, se alarga con la inclusión de minijuegos.	Debajo, y más abajo, de juegos como Los 4 Fantásticos y S.S. iría éste.
6,9	7,0	7,5	7,7	7,1

evaluación

Lo que gana en un apartado lo pierde en otro: mejor gráficamente que la versión de PS2, pero menos opciones de juego que ésta. Por lo demás, misma aventura y mecánica de combates machacabotones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,1	7,0	7,5	7,6	7,5	7,1



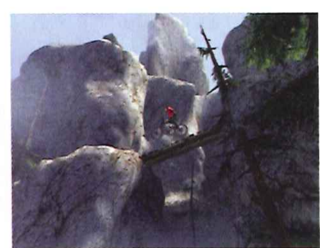
Entre los cuatro modos de juego recogidos, las misiones van desde superar una serie de obstáculos en un tiempo limitado a pruebas en las que el objetivo es realizar el mayor número de figuras.











PS2



GÉNERO
DEPORTE EXTREMO
COMPAÑÍA
NOBILIS
PROGRAMADOR
FRESH 3H
DISTRIBUIDOR
NOBILIS IBERICA
JUGADORES
1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **190 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99 €**
www.nobilis.es



MOUNTAIN BIKE ADRENALINE






Libertad sobre dos ruedas

LAS BICICLETAS no son demasiado habituales en el catálogo de **PS2**, aunque han protagonizado títulos que van desde el ciclismo tradicional del Tour de Francia, hasta las acrobacias de *Dave Mirra Freestyle*. Pues bien, el nuevo juego de **Nobilis** se acerca más a este último con una propuesta de deporte extremo sobre una bicicleta de montaña. Esta fórmula, utilizada en otras disciplinas, como el monopatín o el *snowboard*, busca unir la velocidad y las piruetas con un entorno natural, en este caso, cuatro localizaciones. Lo más destacado del juego es la perfecta reproducción gráfica, así como un control que permite giros imposibles y todo tipo de saltos. El control de la bicicleta es clave que, unido a la velocidad, marcan la separación entre el éxito y el fracaso. Sin embargo, ***Mountain Bike Adrenaline*** presenta una elevada dificultad desde el principio, sin que exista la lógica progresión de complejidad al ir superando pruebas. Esta circunstancia hace que sea casi imposible entrar en el juego aunque, si logras engancharte, la diversión está asegurada. Para los aficionados incluye marcas reales, como *Lapierre* o *Qbikes*.



la alternativa

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2. El juego protagonizado por Mirra da más importancia a las acrobacias.





ANTECEDENTE. El título cuenta con la colaboración deportiva de Salomon, al igual que ocurrió en Wild Water Adrenaline, un título que llevaba el deporte extremo al piragüismo.

evaluación

El control y la velocidad son los elementos claves en un programa cuyo problema fundamental es la falta de adaptación entre la dificultad y el desarrollo del juego.

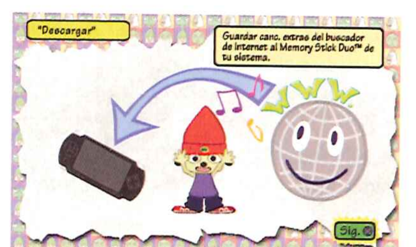
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,8	7,8	8,0	8,7	8,1

El motor gráfico reproduce perfectamente los movimientos de las bicis.

La dificultad del juego tiene un nivel muy elevado desde el principio.







« Descargas. Después de completar los temas «clásicos», podrás descargar cuatro nuevas versiones para cada tema.

Se ha incluido para la versión PSP un modo multijugador ad hoc para cuatro personas.

PSP

PARAPPA THE RAPPER

△ Kick! ○ Punch! ⊗ it's all □ in the mind!

GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **NANAON SHA**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES (4)
ON-LINE **SÍ (DESCARGAS)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99€**
es.playstation.com
3+

EN LA frontera entre la innovación y el puro experimento, el primer *Parappa* se convirtió en un auténtico icono del universo **PlayStation**, mientras creaba los cimientos del que terminaría siendo un exitoso nuevo género. Diez años han pasado desde su aparición en **PSone**, y en un sector copado de pantallas planas, gráficos fotorrealistas y alta definición, ***Parappa The Rapper*** sigue resultando original y sorprendente. Su planteamiento es tan absurdo como divertido: en la piel de un perro bípedo y bidimensional, en un mundo 3D, el jugador tendrá que solucionar dantescos problemas a golpe de rima, repitiendo las frases (a través de pulsaciones de los diferentes botones de **PSP**) de estrambóticos MC, como el Maestro Cebolleta. La versión de **PSP** es casi idéntica a la original, con alguna que otra novedad como el modo 16:9, el multijugador *ad hoc* para cuatro personas y la posibilidad de descargar nuevas versiones de las canciones vía *Wi-Fi*.

NOVEDADES PSP. Junto a la posibilidad de jugar en modo 16:9 (eso de panorámico no se estilaba hace diez años) y el modo multijugador ad hoc, la novedad más significativa es la posibilidad de descargar cuatro diferentes versiones de cada uno de los temas del juego a través de la conexión Wi-Fi de la portátil de Sony.

la alternativa



GITAROO MAN LIVES!
Más difícil, más rockero, con control analógico e igual de estrambótico.

evaluación

Parappa vuelve por su décimo aniversario para recordarnos de dónde han salido BeatMania, Guitar Hero y similares. Es demasiado fácil y se echan en falta novedades, pero sigue teniendo el encanto que convirtió a Parappa en un icono.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	9,1	7,1	7,3	7,5	7,5

GRÁFICOS: Técnicamente no es una proeza, pero su puesta en escena es de lo más original.

JUGABILIDAD: El precursor del género musical es más bien facilón, aunque divertido.

MULTIJUGADOR: Es la gran novedad introducida en exclusiva para la versión PSP del juego.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

Midway no ha escatimado recursos para recrear a Chow Yun-Fat.

PS3

STRANGLEHOLD

ACCIÓN PIROTÉCNICA CON EL TOQUE JOHN WOO

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Dejando al margen que soy un fan de Hard Boiled, este juego es impresionante. Todo un «vende máquinas».



Sería imposible calibrar, en toda su dimensión, el impacto que ha tenido John Woo en el cine de acción. Su huella está presente en todo: desde los *Reservoir Dogs* de Tarantino apuntándose a dos manos unos a otros, hasta el célebre *Bullet Time* del *Matrix* de los Wachowski. Tras más de una década en EE.UU. dirigiendo películas como *Blanco Humano, Cara a Cara* o *Broken Arrow*, Woo se anima al fin a plasmar toda su sabiduría fuera de la gran pantalla, en un videojuego. Y lo hace dando continuación a *Hard-boiled*, la película que le encumbró y le permitió dar el salto de Hong Kong a los estudios de Hollywood.

Otra ronda de Tequila

Hace poco más de un mes la revista *Entertainment Weekly* publicó una lista con las 25 mejores películas de acción de todos los tiempos... y *Hard Boiled* era la novena. Pese a estar descatalogada en EE.UU. (en España jamás salió en DVD), esta película continúa muy presente en el corazón y la retina de millones de *fans* de la acción. A ellos, y a todos los que disfrutan derrochando pólvora, va destinado este fascinante *shooter* que nos reencontrará con el Inspector Tequila, al que vuelve a prestar su rostro y voz el incombustible Chow Yun-Fat.

Stranglehold no llegará a Europa hasta octubre, pero nosotros ya hemos tenido la oportunidad de disfrutar de una versión *alpha* del juego, en la que pudimos desatar una lluvia de plomo entre los pasillos del Museo de Historia de Chicago. La elección de esta fase y este escenario, que ya utilizó **Midway** en su **Gamer's Day** de Las Vegas, no es casual. Entre sus columnas, vitrinas y restos arqueológicos se demuestra, en cuestión de segundos, el impresionante potencial de destrucción que ofrecerá el juego final. Inspector Tequila (Chow Yun-Fat) despliega todo su arsenal y habilidades acrobáticas mientras se enfrenta a un inagotable ejército de mafiosos.

COMPAÑÍA **MIDWAY** | DESARROLLADOR **MIDWAY AMUSEMENT GAMES** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **SHOOTER** | JUGADORES 1 | www.strangleholdgame.com



Acrobacias a tutiplén.

John Woo es sinónimo de espectáculo y tiroteos acrobáticos, y Stranglehold no es una excepción. Podrás correr y deslizarte por los pasamanos de las escaleras, realizar mortales, aprovechar las paredes para darte impulso o desplazarte sobre un carrito mientras no dejas de disparar.

Tequila es un arsenal humano que escupe fuego y plomo sin parar.





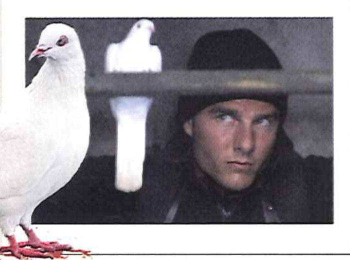
El botón R1 es la llave para interactuar con el escenario, ya sea para hacer acrobacias como para protegerte de los disparos.

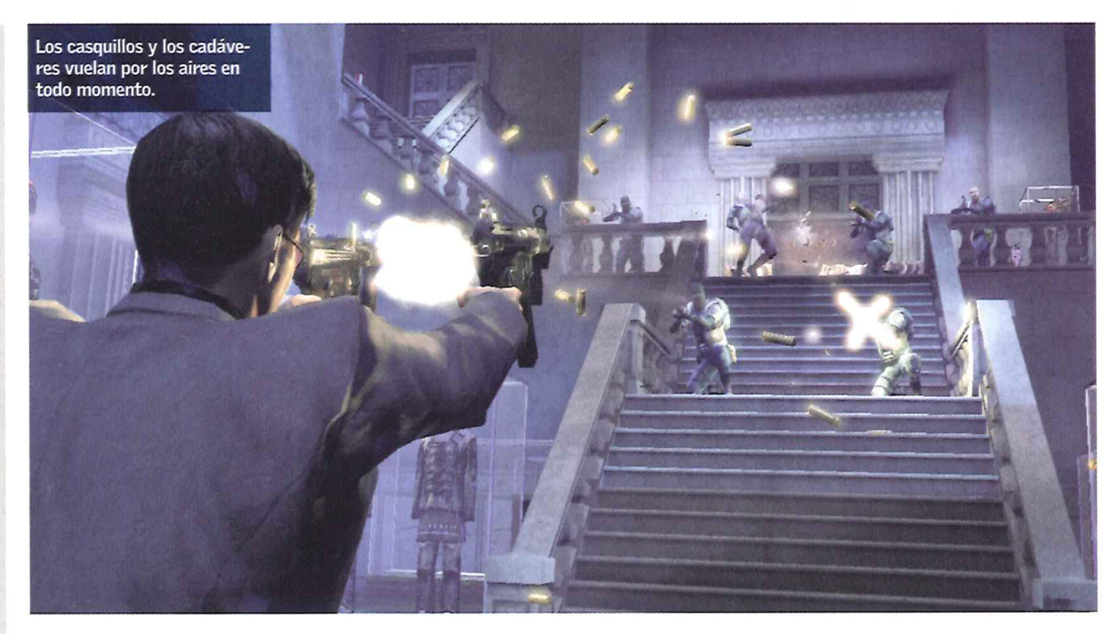
INFIERNO PALOMEZO.
En Stranglehold no podía faltar el toque Woo, las palomas. Éstas te rodearán al desencadenar el cuarto poder especial. El toque colombofílico es una marca de fábrica del director y se ha visto en filmes como M:I-2 o Blanco Humano.











Los casquillos y los cadáveres vuelan por los aires en todo momento.

Los gráficos de ***Stranglehold*** son impresionantes; pero no menos llamativa es la facilidad con la que se pueden ejecutar acrobacias y filigranas sin parar de disparar, simplemente pulsando el botón R1.

Stranglehold es 100% John Woo, así que olvídate de caminar y disparar sin más. El juego ha sido concebido como un espectáculo, por lo que serás recompensado cada vez que ejecutes un *Tequila Time* (*Bullet Time*) con L1, o mates a un villano en plena acrobacia, ya sea deslizándote por el pasamanos de una escalera o haciendo un salto mortal. Con cada nueva chulería irás rellenando una barra especial que te permitirá ejecutar cuatro especiales: el primero, rellenará tu barra de vida; con el segundo, podrás apuntar a cámara lenta hacia una parte concreta del enemigo (cara, bazo, escroto...) y, tras disparar, la cámara acompañará la bala hasta el impacto (al estilo *Sniper Elite*); el tercer especial ofrece munición ilimitada y disparo rápido durante unos segundos; y, por último, si has tenido la suficiente paciencia y habilidad para rellenar toda la barra, podrás ejecutar una secuencia en *Slow Motion*, en el que unas palomas (el toque John Woo) rodearán al Inspector Tequila, mientras liquida automáticamente a todo aquel que esté en pantalla. Imagina todo esto acompañado de unos gráficos demoledores, que sorprenden no solo por la impecable recreación del rostro y los movimientos de Chow Yun-Fat (el legendario actor participó en las sesiones de *Motion Capture* del juego), sino por la interacción con los escenarios y la posibilidad de destruir prácticamente todo lo que ves en pantalla: muebles, columnas, ventanales, paredes... Si aún te estás pensando comprar una **PS3**, este juego te quitará todas las dudas.



« **¡Buena puntería!** A Tequila le sale la munición por las orejas, así que no tendrás que preocuparte por apuntar, solo por no tener calambres al apretar tantas veces el botón de disparo.

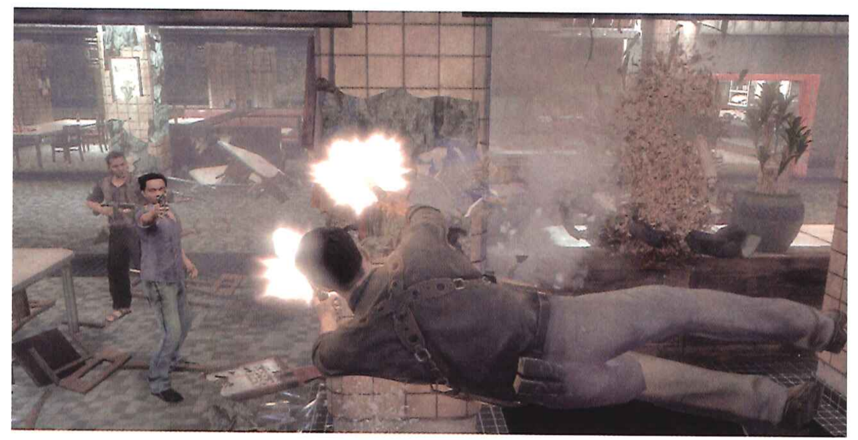






Plomo para todos. En la alpha pudimos disparar con dos pistolas, ametralladoras, escopetas e incluso un lanzamisiles.





Tremenda «balasera». Las balas lo arrasan todo, incluyendo buena parte de los escenarios. Las columnas se hacen trizas por los disparos del Inspector Tequila.



John Woo

EL ALMA DE STRANGLEHOLD

«El videojuego convierte al usuario en el director de su propia película»

¿Por qué decidiste continuar la historia de Hard Boiled como un videojuego, en lugar de una película?
En estos momentos estoy desarrollando una secuela de la película, pero sin intención de dirigirla. La ventaja del videojuego es que convierte al usuario en el director del filme. Éste puede crear sus propias escenas, por lo que cada vez que juega la aventura es diferente. Al contrario que la película, cuya historia y secuencias son las mismas siempre que la ves.

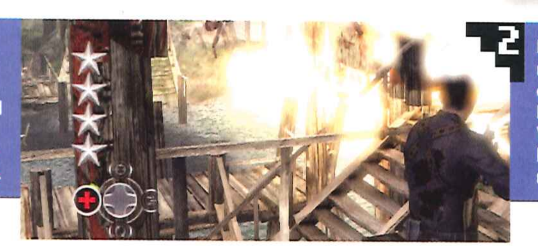
¿En qué difiere desarrollar una historia para un videojuego respecto a hacerlo en una película?
La trama del videojuego requiere finales alternativos dependiendo de la forma de jugar del usuario. No importa lo mucho que trabajes con la acción en una película, siempre encontraremos limitaciones. En un videojuego la acción es ilimitada.

¿Qué opina de los videojuegos en general? ¿Qué le ha atraído a este universo?
Ser capaz de visualizar coreografías sin las limitaciones de los actores o no tener que contar con el presupuesto del cine convencional, ha sido muy liberador. Además, poder traer mis ideas a este medio me permite tener una mayor conexión con las generaciones mas jóvenes.



claves

1 Las acrobacias serán valoradas con estrellas según su vistosidad y eficacia, y aumentarán tu barra de especiales.



2 En EE.UU., Stranglehold se comercializará en una versión especial cuyo Blu-ray incluirá Hard Boiled, la película de Woo. Sin duda, un extra de lujo que aún no se ha confirmado para Europa.



VERSIÓN BETA

Acción, enigmas, unas dosis de culebrón adolescente y tenemos uno de los mejores Survival Horror del catálogo de PlayStation 2.

OBSCURE II

PS2

MÁS SURVIVAL HORROR ADOLESCENTE PARA TU PLAYSTATION 2

PRIMERA IMPRESIÓN



R.DREAMER
Amantes del Survival Horror, frotaos las manos, que Obscure II va a poner vuestros corazones a prueba.



En el coto vedado del *Survival Horror* se presentó hace dos años un título innovador con una calidad a prueba de bombas, ***Obscure***. Fue la tarjeta de presentación de **Hydravision**, una pequeña compañía francesa con base en Lille, para hacer frente a **Konami**, **Capcom** y **Tecmo**.

Cuando todo parecía indicar que su legado iba a ceñirse a las peripecias de aquel grupo de amiguetes de instituto, nos hemos encontrado con la agradable sorpresa de que **Hydravision** rescata la franquicia del olvido con una nueva entrega para **PlayStation 2**. *Obscure II* continúa explotando la temática propia de las películas de horror protagonizadas por adolescentes. En este caso son seis residentes de la universidad de *Fallcreeck*, tres chicos y tres chicas. Cada uno dispone de una habilidad: Kenny utilizará la fuerza bruta, mientras que Amy destaca descifrando enigmas y Mei *hackeando* cualquier dispositivo electrónico. Podrás cambiar de personaje en los puntos de encuentro.

Aventura cooperativa

Pero lo que realmente está optimizado en ***Obscure II*** es el juego en equipo. Durante toda la aventura irás siempre acompañado por un segundo personaje. Puede estar controlado por la IA de la consola o, lo que es mejor, por otro jugador que aprovechará mucho mejor las características del personaje que esté manejando. La historia del juego promete, además de los típicos clichés de las películas para *teenagers*. **Hydravision** no se ha cortado un pelo y nos ofrece en más de una ocasión «momentos Silent Hill». Por ejemplo, nada más comenzar la aventura, Corey y Mei beben un té hecho con las misteriosas plantas que van a revolucionar la vida en *Fallcreeck*.

Sin previo aviso, aparecen en un cementerio poblado por maniquíes de madera empalados que gritan como cerdos en la matanza cuando les golpeas con un bate; el escenario se ha vuelto lúgubre y sombrío, aparecen rostros espectrales al estilo de *Project Zero* y las paredes se cubren de sangre.

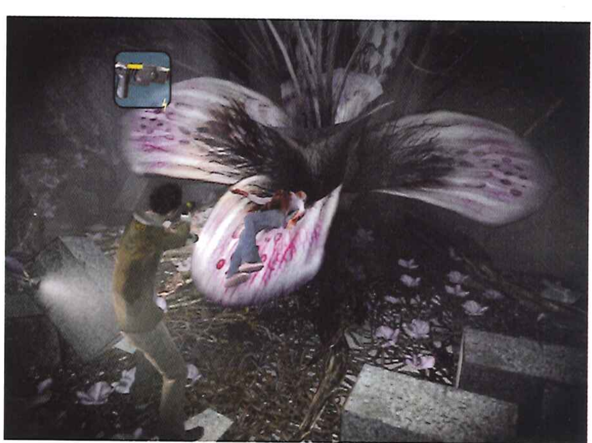
Todo esto es solo un aperitivo de lo que te espera en ***Obscure II*** con música del Coro Infantil de la Ópera de París y la Orquesta Sinfónica de Boston.

COMPAÑÍA **PLAYLOGIC** | DESARROLLADOR **HYDRAVISION** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **SURVIVAL HORROR** | JUGADORES  | www.virginplay.es





Saludos del averno. Las criaturas de la oscuridad son terriblemente violentas.



¿Y el padre Mundina? Sus consejos serían valiosos contra estas plantas.

Dos es compañía.

Además de su estilo teenager, la otra seña de identidad inconfundible del juego es su esencia puramente cooperativa. El segundo jugador puede aprovechar las características de cada personaje, y entrar y salir de la partida cuando quiera, sin que la aventura se resienta.



Un escote tentador, pero de poco sirve ante esta pantagruélica masa de carne con genes asesinos.

claves

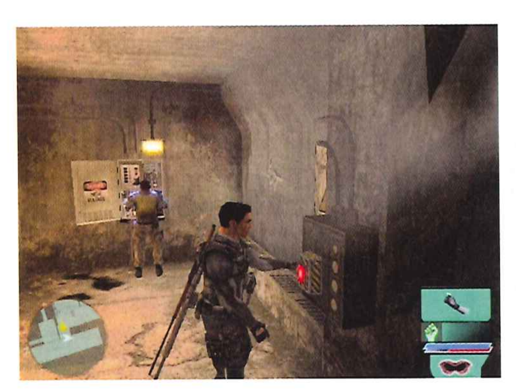
1 Obscure II ha sido concebido como una aventura cooperativa para dos jugadores. Es facilísimo entrar y salir como segundo personaje.



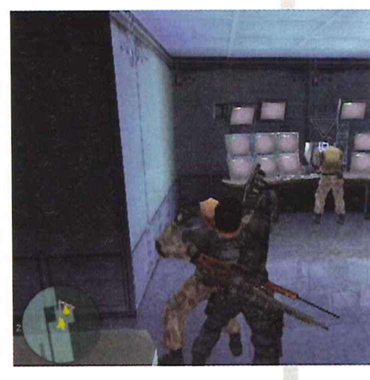
2 Monstruos de aterrador pelaje que harían sentirse orgulloso al mismísimo Lovecraft. Recuerdan bastante a algunas bestias de Silent Hill.





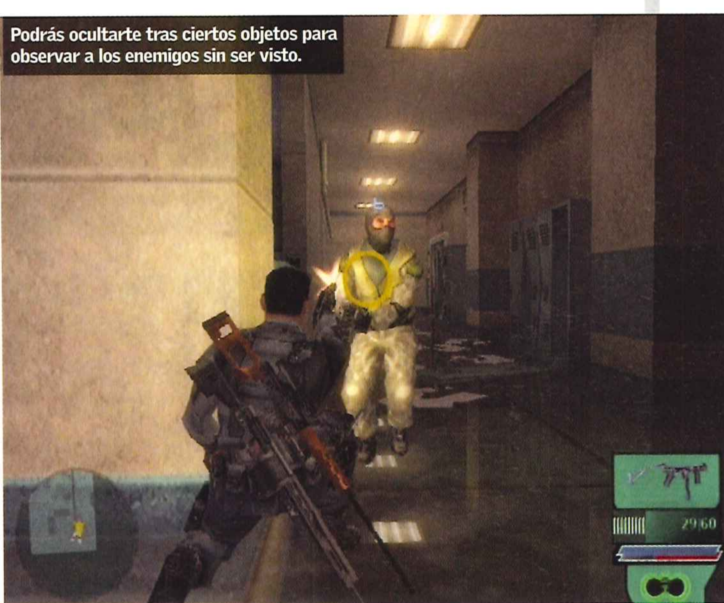






» **Entorno.** Los escenarios están repletos de trampas.





Podrás ocultarte tras ciertos objetos para observar a los enemigos sin ser visto.

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

LA MEJOR AVENTURA DE GABE LOGAN SE SALTA LOS LÍMITES DE PLAYSTATION PORTABLE

PS2

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP/AVENTURA**
JUGADORES
http://es.playstation.com

Estamos acostumbrados a ver adaptaciones de títulos de **PS2** a **PSP** (quizá demasiado), pero pocos son los juegos que han dado el salto a los 128 *bits* de **Sony** desde la portátil debido a su calidad. Este es el caso de ***Syphon Filter: Dark Mirror***, tras una entrega en **PS2** que se adelantó a su época con un desarrollo enfocado al juego On-line cooperativo, la saga protagonizada por Gabriel Logan y Lian Xing llegó al culmen con su última entrega, aparecida hace un año en **PSP** y, ahora, de inminente estreno en **PS2**. El equilibrio entre *shoot'em-up* y aventura se ha mantenido en esta adaptación, que ha ganado significativamente en calidad gráfica, control (al fin podrás manejar a Logan con los dos *sticks* analógicos al más puro estilo «shooter clásico») y puesta en escena (los vídeos son más espectaculares en esta nueva versión).

Cada misión del juego es un auténtico *tour* de *force* que pondrá a prueba la habilidad del jugador en diferentes campos: *shoot'em-up*, exploración, resolución de *puzzles*, búsqueda de secretos, sigilo, uso de *gadgets* de todo tipo (entre los que se incluyen las clásicas gafas de visión nocturna)... ***Dark Mirror*** es, sin duda, el *shooter* más completo aparecido en **PSP** y, con su lanzamiento en **PS2**, os aseguramos que estará entre los cinco mejores para los 128 *bits* de **Sony**. Todavía hay gente que piensa que, con el lanzamiento de **PS3**, se han acabado los buenos juegos para **PlayStation 2**... Por desgracia, aunque esta consola ha permitido a **Sony Bend** incluir una nueva cantidad de elementos al juego (sobre todo gráficos), en su paso a los 128 *bits* ha perdido el divertido modo multijugador, que no podrá disfrutarse de ninguna de las maneras (ni en red local, *split-screen* u On-line).

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
El mejor shooter portátil será uno de los últimos grandes lanzamientos para PS2; se echará de menos el multiplayer.

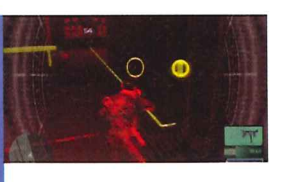
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

claves

1 Entre las novedades de esta nueva versión para PS2 del juego se encuentran dos nuevos niveles de entrenamiento.



2 Cada misión del juego pondrá a prueba tu habilidad como tirador, silencioso espía y, en muchos casos, aventurero: tendrás que aprender a utilizar todos los recursos a tu alcance para poder avanzar.



PSP
PlayStation®Portable

PlayStation®2

EL ARMA MAS MORTAL DEL MUNDO.

Sin el ingenio de un SEAL, las pistolas y granadas son trozos de metal inservibles. En el campo de batalla, rodeado de enemigos hostiles y balas silbando sobre tu cabeza, sólo hay una cosa que mantendrá vivas a tus tropas y a todos los inocentes. Tus decisiones.

socom-hq.com















VERSIÓN BETA

PS2

VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA

¿QUE ODÍN NOS HA CASTIGADO? PUES SE VA A ENTERAR...

PRIMERA IMPRESIÓN



EDGAR & CÍA

Rol de siempre con gran belleza artística y un dinámico sistema de combates.



La saga *Valkyrie Profile* se ha vuelto a poner de moda. El mes pasado vimos cómo la primera entrega, que apareció en **PSone** hace ya unos cuantos años, aparecía para **PSP** en Europa. Y ahora le toca el turno a ***Valkyrie Profile 2: Silmeria***.

La historia transcurre cientos de años antes de los acontecimientos narrados en *Valkyrie Profile: Lenneth.* Alicia es la joven princesa de *Dipan,* que guarda en su interior a Silmeria, una valquiria castigada por Odín tras muchos años de leal servicio. El dios pensó que así permanecería dormida, pero eso no ocurrió y Silmeria se despertó dentro de Alicia con sed de venganza. Los gráficos están a la altura de las últimas grandes obras de **Square**, mostrando personajes bien modelados y escenarios de gran calidad artística. Esto se verá acompañado de unas excelentes animaciones y de, posiblemente, los mejores efectos de luz que hayáis visto en **PlayStation** 2.

Jugabilidad novedosa

Valkyrie Profile 2: Silmeria va a ofrecer interesantes novedades a la hora de jugar. En primer lugar, se encuentra lo que se ha llamado Sistema Activo de Fotones, que te servirá para cristalizar a los enemigos. Con ello, los convertirás en bloques sólidos que podrás empujar para subir a ciertos lugares. Además, el poder de Alicia te permitirá intercambiar tu posición con la del cristal que has creado de un modo instantáneo para llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Los combates por turnos están pasando a la historia, pues en ***VPS*** siguen una línea similar a lo visto en *Final Fantasy XII*. Durante las batallas no tendrás que elegir comandos. Podrás mover a tu grupo libremente hasta ponerlos a cierta distancia del ataque del enemigo, o dividirlo para combatir desde posiciones diferentes. Una vez colocados en el lugar correcto tendrás un botón para el ataque de cada héroe; así, podrás ir combinando los golpes de cada uno de ellos y encadenar *combos* espectaculares. En la parte inferior, una barra se encargará de decirte el número máximo de acciones que podrás realizar.

En septiembre llegará a nuestro país este clásico RPG adaptado a los tiempos actuales, con una gran historia, combates muy vistosos y en castellano. Permanece muy atento...

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** | DESARROLLADOR **TRI-ACE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **RPG** | JUGADORES 1 | www.square-enix.com



Ten un grupo equilibrado. Héroes especializados en diversas artes aumentan tus posibilidades de vencer. Mientras uno golpea cuerpo a cuerpo, será útil tener un arquero y un buen hechicero apoyándote desde otro lado.



Los personajes gozan de unos excelentes gráficos, Alicia es prueba de ello.









Al inicio de la aventura, tendrás un Tutorial práctico para desenvolverte con soltura en el combate.

DIVIDE Y VENCERÁS.

La posibilidad de separar a tus personajes y situarlos en lugares diferentes durante los combates añade un toque táctico al juego.
Ya no es suficiente con esperar tu turno y golpear, ahora tienes que distribuir bien a tus luchadores por el campo de batalla.





claves

1 Como en todo buen juego de rol, tendrás a tu disposición un vasto mundo para explorar. El viaje llevará a Alicia y a su grupo por multitud de localizaciones.



2 Habrá lugares que por su altura no podrás alcanzar. Si cristalizas a un enemigo o un alma podrás utilizarlo como plataforma para subir. Además, mientras estén en ese estado no te atacarán.









» **Licencias varias.** En el modo Entrenamiento aprenderás las claves del pilotaje superando diferentes retos de habilidad.





Los derrapes y vuelos también darán puntos extra en las carreras con coches.

ATV OFFROAD FURY PRO

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO COMPITIENDO CON CUALQUIER VEHÍCULO TODOTERRENO

PS2

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES
www.es.playstation.com

Hace tiempo, un responsable de una compañía de videojuegos aseguraba que sus juegos eran sólo un simple reflejo de los gustos de los usuarios y de la mayoría de la gente de la calle. Bueno, pues al menos con ***ATV Offroad Fury Pro*** seguro que esa idea va a ser cierta, ya que las ventas de *quad*, todoterrenos, motos de *cross* y demás vehículos por el estilo son el sector del motor más pujante a nivel mundial, y aún más en nuestro país. Por tanto, parece ideal lanzar un juego de conducción inspirado en estas competiciones y dotarlo de una jugabilidad cercana a la de un *arcade*... pero sin dejar a un lado el realismo. Gráficamente es de lo mejor que hemos visto en **PS2** en el género y cuenta con un montón de escenarios. Cada uno posee varias decenas de circuitos, llenos de trampas y dificultades; así, cualquier exceso o confianza suele ser castigado con bastante rigor.

Aunque cada cacharro supone un cambio radical en la forma de pilotar, en ***ATV Offroad Fury Pro*** cualquier carrera resulta emocionante de principio a fin. Son siempre pruebas salvajes y espectaculares, pero en las que hay que demostrar siempre una excelente técnica en el pilotaje para alcanzar buenos resultados. Se puntúa la posición al final de la carrera, pero también tu habilidad en piruetas y maniobras arriesgadas a toda velocidad. De este modo, hay pruebas y vehículos en los que prima la velocidad y pilotar bien; y otras, como las motos o los *quads*, en las que se premian más los trucos y las combinaciones de movimientos peligrosos. En cuanto a la oferta de modos, también está muy completito; además, tiene muchas opciones para sacarle el máximo partido en multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Está muy bien hecho, es espectacular como pocos y, lo más importante, es muy divertido en la conducción.

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE



1 Los rivales, rocosillos y sucios, y las dificultades del terreno serán los principales obstáculos que hay que superar. Aunque hay cientos de trampas, la clave será no perder mucha velocidad en el paso por curva.



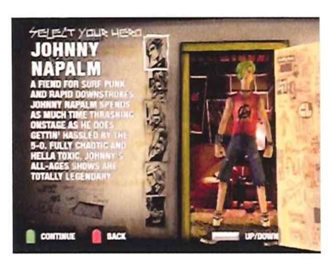
2 Aunque correr sea lo primero, también tiene mucha importancia nuestra capacidad para realizar trucos y acrobacias en el aire. Hay que dar espectáculo para conseguir puntos extra al final de carrera.





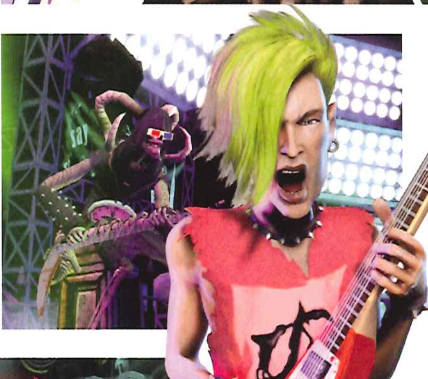
ROCK'N' BLOCKS!
En exclusiva con
Vodafone live!
Descárgatelo entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE RAB al 521
vodafone
NOKIA N95
Vodafone live!
MODO ARCADE
¡GENIAL!
HOLA. SOY JOHN JONES. OS HE ESCUCHADO EN LAS VEGAS Y ME GUSTARÍA FICHAROS PARA MI
BEHRINGER
Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3.48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Información sobre tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es. Más información en www.vodafone.es/live
© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/u otros países. "BANQUET" / Interpretada por Bloc Party (De Kele Okereke, Russell Lissack, Gordon Moakes y Matt Tong). Publicada por EMI Blackwood Music Inc. Todos los derechos reservados. Banda sonora sutorizada.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com

VERSIÓN BETA




El juego ha sido desarrollado por Harmonix, en el que podría ser su último trabajo para Red Octane.


La beta nos ha deparado alguna sorpresa, como encontrar teclas naranjas en el nivel medio.


« **Los 80 son nuestros.** Si eres un abuelo, te emocionarás. Si eres un pipiolo, fliparás con estos clásicos.





LISTA CANCIONES.

Caught In A Mosh (Anthrax)
Balls To The Wall (Accept)
Electric Eye (Judas Priest)
Los Angeles (X)
Police Truck (Dead Kennedys)
We Got The Beat (The Go Go's)
(I Think I'm) Turning Japanese (Vapors)
Seventeen (Winger)
Because, It's Midnite (Limozeen)
Hold On Loosely (Special)
No One Like You (Scorpions)
Only A Lad (Oingo Boingo)
Ballroom Blitz (Krokus)
The Warrior (Scandal)
What I Like About You (The Romantics)
Wrathchild (Iron Maiden)
I Wanna Rock (Twisted Sister)
I Ran (Flock of Seagulls)
Round And Round (Ratt)
Metal Health (Quiet Riot)
Holy Diver (Dio)
Heat Of The Moment (Asia)
Radar Love (White Lion)
18 and Life (Skid Row)
Bathroom Wall (Faster Pussycat)
Lonely Is The Night (Billy Squier)
Nothing But A Good Time (Poison)
Play With Me (Extreme)
Shakin' (Eddie Money)
Synchronicity II (The Police)

GUITAR HERO ROCK THE 80S

RIFFS OCHENTEROS PARA SACIAR TU HAMBRE

PS2

COMPAÑÍA **RED OCTANE**
DESARROLLADOR **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **MUSICAL**
JUGADORES



www.guitarherogame.com/gh80s/

En la que podría ser la última producción **Harmonix** para **Red Octane** (*GHIII* está siendo desarrollado por **Neversoft**, mientras **Harmonix** ultima el explosivo *Rock Band* de EA), la franquicia *Guitar Hero* echa la vista a una década plagada de *riffs* memorables, pelos cardados, *spandex* y sobre todo, *rock*: los 80.

Ante la noticia del lanzamiento del juego, las meninges de los *fans* del guitarreo empezaron a bullir ante la perspectiva de tocar ¡al fin! temas de *Metallica* y *AC/DC*. Pues seguiremos con las ganas, porque el repertorio de ***GH Rock The 80s*** se olvida de ambas bandas, además de otras. No hay nada de *Bon Jovi, Megadeth, Mötley Crüe, Van Halen*... Todos ellos emblemas del *rock* ochentero. Ni siquiera algo de *Dire Straits* o de *Status Quo*.

Eso no quiere decir que entre la treintena de *hits* que componen el repertorio no se hallen clasicazos de grupos míticos. Están *Iron Maiden, Asia, Judas Priest, Skid Row, Scorpions, Quiet Riot*... en impecables versiones que erizarán tu cabellera mientras aporreas el *pad*/guitarra. Tan divertido y atronador como sus predecesores, el único defecto que hemos encontrado en la *beta* de ***GH Rock The 80s*** (dejando al margen la polémica con el cancionero) es su absoluta falta de novedades respecto a *GH2*, salvo el cambio en la vestimenta de los personajes (que ahora tienen *look* ochentero).

La mecánica es la misma, al igual que los escenarios, y solo se ha incluido un personaje extra (la Muerte, una vieja conocida). Además, no hay canciones que poder comprar: apenas un tema de propina al acabar el juego.

No parece que vayan a haber muchos cambios en la *beta* final. «

PRIMERA IMPRESIÓN

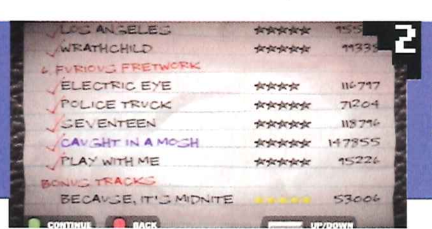


NEMESIS
Grandes clásicos ochenteros, aunque no están desde luego los que esperábamos: AD/DC, Metallica, Bon Jovi...

A LA VENTA EN AGOSTO

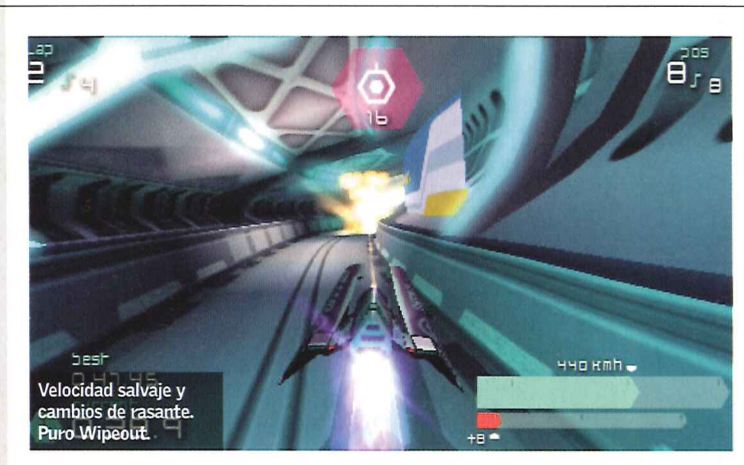
claves

1 A diferencia de los anteriores Guitar Hero, en Rock The 80s no hay canciones para comprar, sino un único tema extra al que podrás acceder al finalizar el juego.



2 Todos los personajes presentan un look ochentero. Incluso la misma Muerte (que podrás desbloquear a cambio de pasta), lleva unas gafas 3D.




Velocidad salvaje y cambios de rasante. Puro Wipeout.




Las armas parecen menos potentes que en otras entregas. Ahora todo es velocidad.





WIPEOUT PULSE

LA SECUELA DEL MEJOR ARCADE DE CARRERAS LLEGA PARA ENLOQUECER EL CATÁLOGO DE LA PORTÁTIL

PSP

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **SONY STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES

www.yourpsp.com

Pocos juegos hay que definan la estética de la llamada *Generación PlayStation* como *Wipeout*. Las carreras futuristas de **Sony** acabaron instalándose, tras un tropiezo en **PS2**, en **PSP**. En el catálogo inicial de la portátil brillaba con luz propia *Wipeout Pure*, uno de los mejores *arcades* de conducción de los últimos tiempos. Ahora regresa, mejorado, con esta esperada secuela.

Con todo lo que hemos jugado a ***Wipeout Pulse*** ya podemos adelantar que lo que le quedaba por mejorar a *Pure* ahora ha sido *perfeccionado*: es más fluido, más rápido y más espectacular; ***Pulse*** es *Wipeout* en estado puro, pero con notables novedades. Para empezar, destacan los siete modos de juego distintos: a los habituales de Contrarreloj, torneos y demás, se añade un frenético modo *Head 2 Head* para dos contrincantes, un *Eliminator* que promete ser agotador y una renovada *Zone* (en esta ocasión, en pistas convencionales aparte de las construidas con neón). Y posibilidades de jugar contra cuatro amigos, tanto en modo *ad hoc* como en infraestructura.

Hay nuevo armamento y el que ya conocíamos ha sido perfilado: es menos letal, pero más preciso y abundante. Habrá circuitos y naves descargables desde Internet, y en la página web se podrán tunear las naves a fondo y emplearlas en las carreras. La banda sonora, por primera vez, también será tuneable: el tecno modernito de *Aphex Twin* y demás elementos forman parte de la banda sonora habitual, pero las carreras se pueden jugar con cualquier mp3 que haya en la *MC*.

Lo único que conserva *Wipeout* es su gran exigencia, aunque se ha mejorado el control con la posibilidad de desplazarse levemente a los lados y se ha suavizado la IA de los contrincantes. Aún así, *Wipeout* sigue siendo uno de los títulos más difíciles del mercado.

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Uno de los primeros juegos de PSP vuelve con una secuela que parece querer mejorar en todo.

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

claves

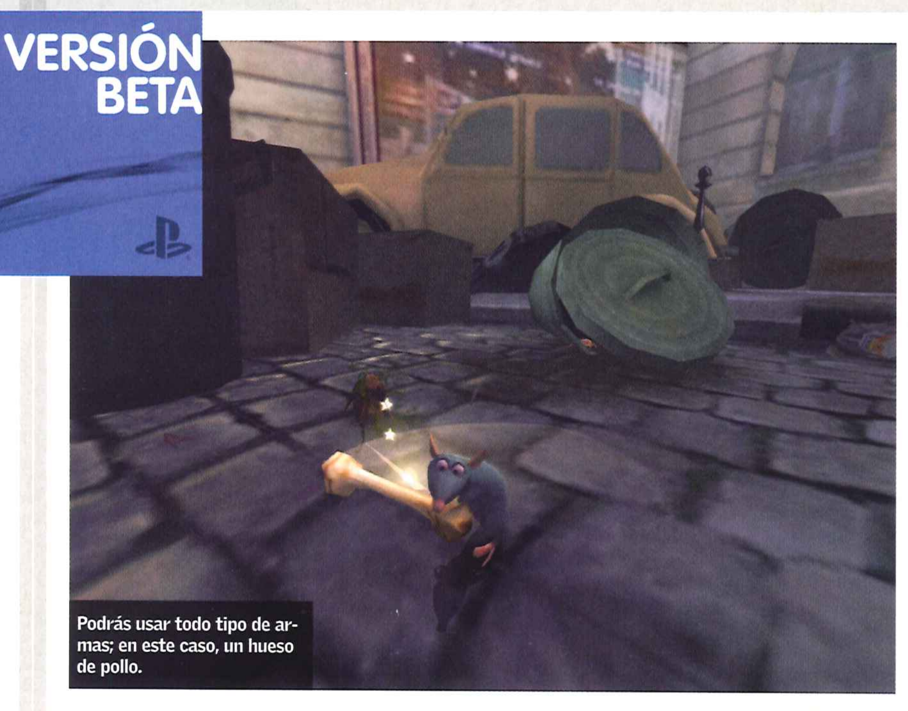
1 El modo Foto permite tomar capturas de la carrera y compartirlas con otros usuarios por Internet.



2 Los circuitos tienen el innegable y tan imitado sabor Wipeout, aunque esta vez abundan los loops y las caídas en picado gracias al sistema Mag-Strip, que agarra las naves a la pista.



VERSIÓN BETA



Podrás usar todo tipo de armas; en este caso, un hueso de pollo.



Calles de París. Explorarás un total de seis mundos inspirados en las localizaciones del filme.



RATATOUILLE

LA NUEVA INVENCIÓN DE DISNEY Y PIXAR ES ¡UN ROEDOR COCINILLA!

PS2

COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **HEAVY IRON STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
JUGADORES
www.thq.com

En París, concretamente en las cloacas de la capital francesa, vive nuestro simpático personajillo. Una rata, de esas que la mayoría de los humanos odiamos; pero **Disney/Pixar** ha conseguido que nos enamoremos de ella. Vamos, que saldrás del cine queriendo meterte dentro de la primera alcantarilla que veas en busca de tu «Ratatouille» particular.

El videojuego no es que sea un alarde de buenas intenciones, pero al menos propósitos no le faltan: entretiene y es muy sencillo de controlar, vamos, que hasta el más pequeño e inexperto de la familia sabrá hacer saltar, correr y olisquear al roedor.

Gráficamente cumple: *look* y escenarios inspirados en los del filme, aunque en ocasiones los entornos resultan estar algo vacíos; y el motor gráfico se mueve bien, salvo cuando pulsas el botón R1 para salir escopetado (la cámara, además, se vuelve un poco caótica). Esperemos que en la versión final se hayan corregido estos pequeños peros.

La mecánica de juego es de las que engancha si te gustan las plataformas: se requiere cierta habilidad con el mando, pero con el minucioso Tutorial nadie se quedará sin saborear la jugosa jugabilidad del título de **THQ**. Y de saborear, por cierto, va la historia. Y es que Ramy es una ratita con muy buena mano en la cocina; se meterá entre las cacerolas y hará unos guisos exquisitos si tú le ayudas pulsando los botones que aparecen en pantalla. De este modo, echarás a la olla los ingredientes correctos y habrás realizado, por ejemplo, una sopa deliciosa. Además de cocinar, deberás enfrentarte a enemigos (como los pollitos de un corral) y afrontar arriesgadas misiones a lo largo de un total de 20 niveles.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Una franquicia no excesivamente bien aprovechada, pero al menos está bien hecha. La mecánica plataformera es un acierto.



claves

1 Si en un nivel no sabes qué hacer, pulsa el botón L1. De este modo, activarás el olfato roedor de Ramy y se te indicará en pantalla el camino que has de seguir.



2 Algunos desafíos consisten en pasar desapercibido ante el enemigo, para ello ocúltate en una caja y avanza. Cuidado con superar el tiempo establecido, o te pillarán.

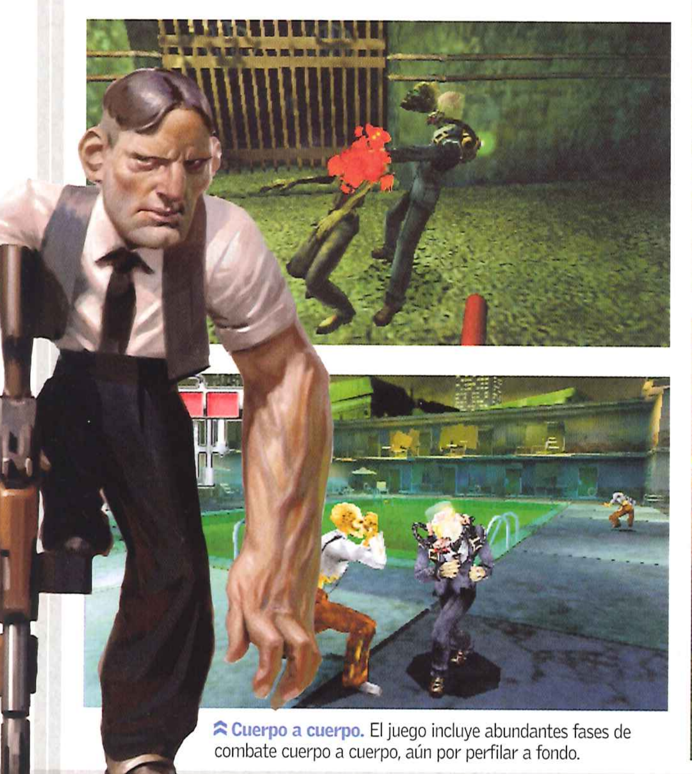


VERSIÓN BETA





Enemigos radioactivos en los años cincuenta. Tenía que pasar.



Cuerpo a cuerpo. El juego incluye abundantes fases de combate cuerpo a cuerpo, aún por perfilar a fondo.



Cada una de las cabezas tiene sus propios poderes especiales.

DEAD HEAD FRED

UN PECULIAR HÉROE SIN CABEZA + AMBIENTACIÓN ÚNICA = COMEDIA EN ESTADO PURO



PSP

COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER**
DESARROLLADOR **VICIOUS CYCLE SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
JUGADORES

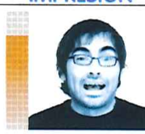
www.viciouscycleinc.com

Aunque aún le falta mucho por pulir, ***Dead Head Fred*** llega a **PSP** como un arrollador tornado sin cabeza, presumiendo de influencias tan dispares como el cine negro clásico, la cultura zombi y el cómic independiente norteamericano. Planteada como una aventura detectivesca y de exploración, rebosante de combates de ultratumba, tiene como características más acentuadas: un uso grotesco y constante de una violencia de dibujo animado y, por encima de ello, un argumento y una mecánica bañados de un sentido del humor único. El malhumorado Fred es un detective privado que se despierta un buen día en una mesa de operaciones sin cabeza sobre los hombros. Un científico ha conseguido salvar su cerebro e introducirlo en un bote.

Así da comienzo Fred a la búsqueda de su cabeza y de algo de dulce venganza. Para ello, cuenta con la posibilidad de intercambiar el frasco con otras útiles testas: un enorme ídolo inca para atacar a los enemigos; una cabeza de jíbaro para reducir su tamaño y entrar a rincones inaccesibles; una cabeza de zombi (por cierto, hay una plaga de ellos en la ciudad, y la sobrepoblación de muertos parece estar relacionada con lo que le ha pasado) que puede llenar de gases, líquidos y sustancias; y, en fin, cabezas de otras procedencias y utilidades que le permitirán solucionar los *puzzles* y derrotar a los enemigos que se van cruzando.

Dead Head Fred tiene un gran sentido del humor, lleno de referencias e ironía, en ocasiones bastante adulta. Su mayor nota diferenciadora es el diseño de personajes y decorados, y una historia muy cuidada redondean un juego que puede llegar a ser el juego Occidental más extravagante para **PSP**.

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

A pesar de los fallos sin pulir en una beta tan primitiva, promete ser uno de los títulos más delirantes de PSP.



A LA VENTA EN NOVIEMBRE

claves

1 En cuanto a ambientación y empleo del humor, Dead Head Fred está abiertamente basado en El Bruto, excelente y multipremiado cómic de Eric Powell de gángsters y zombis.



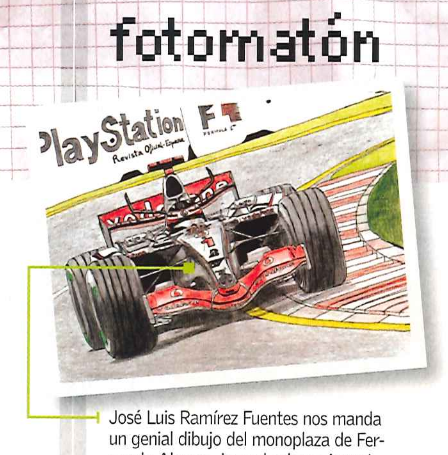
2 Los momentos cómicos más delirantes los proporciona la cabeza de maniquí, que Fred usa para pasar desapercibido y con la que dice «Hola, no llevo una cabeza de plástico» o «Howdy Dowdy».



BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



José Luis Ramírez Fuentes nos manda un genial dibujo del monoplaza de Fernando Alonso... ¡con el sobre a juego!

Santiago Cola ofrece un guiño a los más veteranos del mundo PlayStation con esta idílica imagen de FF VII.



El Récord del mes

Alex Perfilov consigue el récord del mes con unas puntuaciones de escándalo en el modo Derrape de NFS Carbono.



Una inversión de Futuro

DIEGO MOLINA CABRERIZO
VÍA E-MAIL.

Muchos son los que piensan que no vale la pena gastarse 600 € en una **PS3** (yo lo pensé), pero al abrir la caja y ver en su interior lo que guarda... te parece mentira no habértela comprado antes. Aún así, hay mucha gente que la tiene y no sabe valorarla. Pero terminarán dándose un tirón de orejas cuando descubran el bonito futuro que se le avecina a **PS3**.

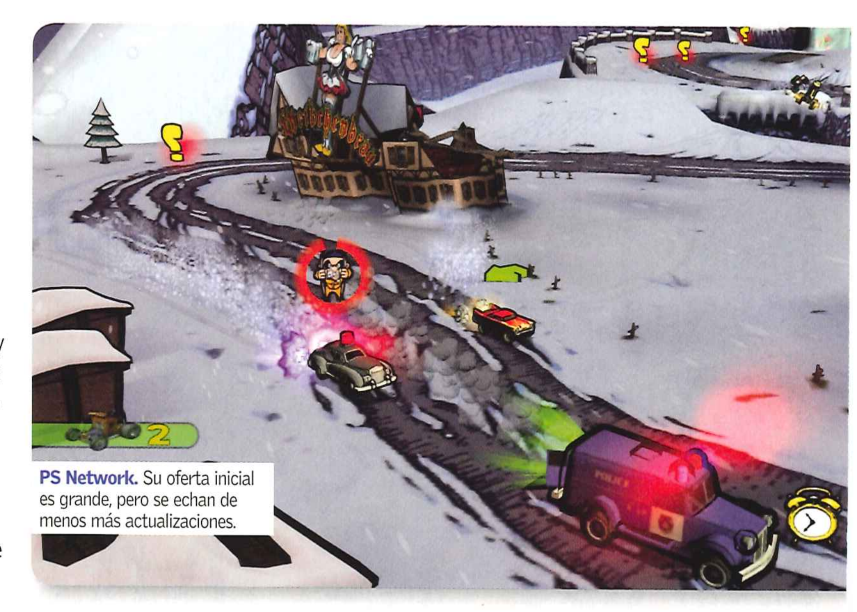
Unos piensan que tiene un catálogo pequeño, pues a estos les tenemos que decir dos cosas: tiene muy pocos meses de vida y ya tiene títulos como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* y *Resistance*. Pero, quizá, los más interesante son los que vienen: *Lair, Assassin's Creed* y el mismísimo *GTA4*. Y la buena re-compatibilidad con los juegos de **PS2** (cómo luce el *God Of War II*...). Además, hay que tener presente que el *Blu-ray* es el futuro y que ningún DVD le alcanza en capacidad y calidad.

Ya solo me queda decir Felicidades a los afortunados que tienen una **PS3** y, a los que no, tan solo deciros que vayáis ahorrando porque en un futuro muy próximo es más que seguro que la uséis.

En contra de las exclusivas

PABLO BORREGO
IBIZA (BALEARES).

Yo no entiendo por qué la mayoría de la gente prefiere que los juegos sean exclusivos. Si los títulos fueran exclusivos, tendríamos que adquirir todas las consolas del mercado (para mí, como para muchos otros, eso sería imposible). ¿Para qué las exclusivas? Sinceramente, ¿a quién no le gustaría jugar a *Tekken* en Xbox 360 o a *Halo* en **PlayStation 3**? Si los juegos no fueran exclusivos podríamos comprarnos una consola no por sus juegos, sino por sus prestaciones.



PS Network. Su oferta inicial es grande, pero se echan de menos más actualizaciones.

PlayStation Store

BORJA ARIAS NAVARRO
VÍA E-MAIL.

Quería comentar que en el Nº 78 de la revista, en el apartado BUZÓN, leí una queja sobre *Playstation Store*. Decía que por no tener acceso a Internet desde su **PlayStation 3**, no debería quedarse sin poder probar los juegos antes de comprarlos. Pues tampoco te pierdes gran cosa, ya que desde hace dos meses no actualizan las *demos*.

Sí que cuelgan, por ejemplo, un tráiler de *Spider-Man 3*, pero no un avance de lo que será un juego. Asimismo, quería apoyar a Pedro Juan Castillo Timoner en eso de que las revistas que habitualmente daban *demos*, hayan dejado de hacerlo.

Yo, sin más, hace unas cuantas semanas que estoy deseando comprar un juego, pero no sé cuál. Tengo unas dudas tremendas. Y es que, el ultimo título que pude probar en **PlayStation 3** es *Virtua Tennis 3*; muy bueno, por cierto.

> **«¿Para qué exclusivas? Yo ya me he gastado mucho dinero con PS3»**

Mi consola es mejor que la tuya

PEDRO SORIANO
VÍA E-MAIL.

Cada vez que sale a la venta alguna consola de última generación, siempre comenta la gente que una es mejor que la otra. En mi opinión, cada uno es libre de pensar lo que quiera; pero siempre, en estadísticas por ventas (tanto por consolas como por juegos), está en primer lugar **PlayStation**, y eso no es casualidad.

PlayStation 3 está por encima del resto, por todas las ventajas que ofrece, tanto por la calidad gráfica y por la jugabilidad, como por las grandes opciones que ofrece. Sobre todo la opción de poder comprar juegos sin salir de casa a un buen precio, y la de almacenar en su disco duro fotos, vídeos, música, etc.

Y, por supuesto, por dar la oportunidad de descargar grandes juegos de **PSone** a **PlayStation Portable** para así poder volver a disfrutar de ellos. Por todo eso y mucho más, **PlayStation 3** no puede faltar en nuestras casas por nada del mundo.



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!



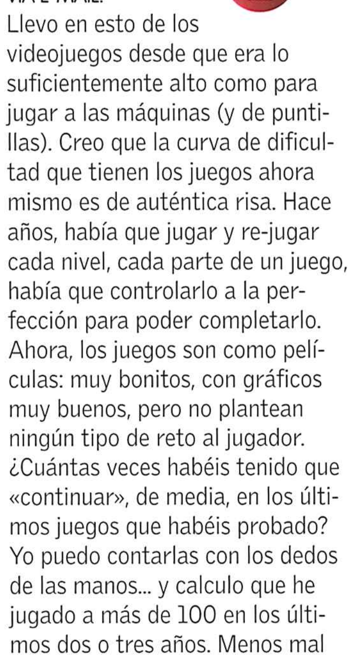
¡¡REGALAMOS 5 OBLIVION DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Oblivion de PlayStation 3!



A favor de la dificultad en los juegos

RYU HAYABUSA
VÍA E-MAIL.

Llevo en esto de los videojuegos desde que era lo suficientemente alto como para jugar a las máquinas (y de puntillas). Creo que la curva de dificultad que tienen los juegos ahora mismo es de auténtica risa. Hace años, había que jugar y re-jugar cada nivel, cada parte de un juego, había que controlarlo a la perfección para poder completarlo. Ahora, los juegos son como películas: muy bonitos, con gráficos muy buenos, pero no plantean ningún tipo de reto al jugador. ¿Cuántas veces habéis tenido que «continuar», de media, en los últimos juegos que habéis probado? Yo puedo contarlas con los dedos de las manos... y calculo que he jugado a más de 100 en los últimos dos o tres años. Menos mal





que **Tecmo** nos ha devuelto a la época dorada de los juegos y nos pone a prueba con *Ninja Gaiden*. En *Ninja Gaiden Sigma* hay que repetir niveles, controlar a Ryu a la perfección y rezar para poder superar cada nivel. Y pensar que hay gente que odia el juego porque es muy difícil... ¡cobardes!



EL TEMA DEL MES

¿QUÉ NOVEDADES TE GUSTARÍA VER EN EL SINGSTAR DE PS3?

El panorama de la radiodifusión actual en España es de juzgado de guardia

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.

Evidentemente, lo de la selección de temas para *SingStar* (igual que para *Guitar Hero*) es algo que difícilmente contentaría a todo el mundo. Si uno mira las ediciones aparecidas hasta ahora en países anglosajones, por ejemplo, se da cuenta de que, sin ser ninguna maravilla, el nivel es bastante más alto que el de aquí.

Nos quieren hacer la gracia y nos venden una lista de canciones impresentables. Vale, es cuestión de gustos. Pero es que el panorama de la radiodifusión actual es de juzgado de guardia. A uno le hierve la sangre cuando a la industria le da por celebrar aniversarios de La Movida, por ejemplo, diciendo que fue una época irrepetible. Y lo cierto es que no es que hoy no se haga buena música. Lo que ocurre es que no suena en la radio. Así pues, antes de que se nos obsequie con una nueva ración de «triunfeces» y «bisbaladas» varias, creo que lo ideal sería que se pudieran descargar los temas a gusto del jugador por un precio asequible. O gratis, que para eso se habrá pagado previamente el juego. Preguntáis si preferimos música comercial o clásicos. Incluso eso son apreciaciones personales... «Comercial» no debería ser sinónimo de «porquería infumable». Y si por «clásico» vamos a entender lo que una cadena de hipermercados de capital francés publicó en una guía como «Los 101 Discos que hay que escuchar», mejor clavarse un picahielos en cada oído y no oír nada más.

Resumiendo, que cada uno descargue lo que le guste. Si le dan la opción, claro. Y todos contentos.

Lo único que echo en falta en cada nuevo SingStar es originalidad

PALOMA DOMINGO RAMA. ALMÀSSERA (VALENCIA).

Lo de menos en *SingStar* son las canciones porque las risas nunca faltan, aunque a mí personalmente me gustan más los clásicos (sobre todo la música de los 80). La verdad es que me río mucho sólo de imaginar a mi hermano, con esa voz que tiene a lo Constantino Romero en el papel de Darth Vader, cantando *Geronimo's Cadillac* de *Modern Talking* o *Tell Me Why* de *The Communards*. Y si encima añadimos a esto la posibilidad de usar la cámara, ni os cuento; las risas se multiplican. Ya veo a mi hermano y a mi padre disfrazados, haciendo un dúo cantando alguna canción de *Los Pecos*. Lo único que echo en falta es algo más de originalidad, porque siempre es más de lo mismo. Y sobre todo, más canciones, ya que pese a ser variadas no siempre me gustan todas.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 80.
«Se rumorea la aparición de una versión mejorada de PSP en el próximo E3. **¿Qué cambiarías de la actual portátil de Sony?**»

TÚ PUNTÚAS.

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación ésta es tu oportunidad.



MOTORSTORM
PABLO PÉREZ
VÍA E-MAIL.
A la sombra de juegos con más contenidos y modos, MotorStorm deslumbra por su innovador sistema de control que, lejos de ser una burda copia de otros títulos de carreras, ha marcado un antes y un después en los arcades de velocidad.

8,8



GOD OF WAR 2
VANESSA LORENZO.
VÍA E-MAIL.
Los chicos de Santa Monica han superado el primer God Of War con una virtuosa secuela donde hay más brutalidad, belleza y sobrecogedores final bosses; sin duda, la mejor aventura de acción para PS2. Por parecer un juego de PS3 y hacer que me ahogue con mi propia baba le doy un 9,8.

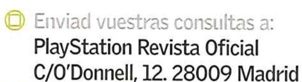
9,8



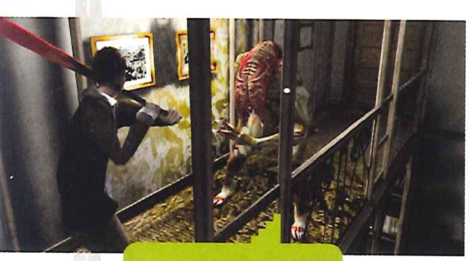
MGS: PORTABLE OPS
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS.
VÍA E-MAIL.
Es uno de los imprescindibles del catálogo de PSP, para mí, el mejor. Este juego te mete en la acción como cualquier MGS, pero en portátil. Además, las opciones On-line son apabullantes. Con un precio del que deberían aprender muchos (39,95 €) se merece un 10.

10

BUZÓN Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
PlayStation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



¿Todavía hay alguien que cree que PS2 está muerta desde que apareció PlayStation 3 en el mercado? Con títulos de la talla de Syphon Filter: Dark Mirror y el impresionante Obscure II tenemos 128 bits para muchos meses.

Juegos de conducción para PSP

Veréis, quería saber si podríais arrojar un poco de luz sobre mis cuestiones, que son las siguientes:

❶ ¿Para qué consolas podría salir Pro Evolution Soccer 7?
❷ ¿Qué juegos de conducción me recomendaríais para PSP?
❸ ¿Cuánto tiempo creéis que le queda a PS2 para que dejen de salir juegos interesantes?
PABLO CANOURA, VÍA E-MAIL.

❶ Como podrás comprobar en nuestra sección de noticias, la nueva entrega de *PES* se llamará *Pro Evolution Soccer 2008* y será lanzada para todos los sistemas *PlayStation* actuales (**PS2**, **PS3** y **PSP**).
❷ Si te gusta la conducción, **PSP** es tu consola. Encontrarás los mejores juegos de carreras, desde los más *arcade* como *Full Auto 2* hasta los simuladores más exigentes como *Pro Race Driver 3* o *MotoGP*. Nuestros preferidos son *Ridge Racer 2, Burnout Dominator* y el nuevo *WipeOut Pulse*.
❸ Mucho. Al contrario de lo que creen muchos usuarios de **PS2**, seguirán saliendo buenos juegos durante meses. En nuestras páginas continuarás viendo grandes títulos para **PS2** durante mucho tiempo; por ejemplo, *Syphon Filter: Dark Mirror*, que ha superado nuestras expectativas.



Manhunt 2. Esperemos que que finalmente podamos disfrutar del título de Rockstar.

Censura en Manhunt 2

Hola, soy Marcos y me gustaría que me respondierais a estas preguntas:
❶ ¿Os habéis enterado de que es posible que censuren *Manhunt 2*? ¿Estáis de acuerdo?
❷ ¿Tenéis alguna noticia sobre cómo va ser el próximo *Tomb Raider* que salga? ¿Para cuándo?
❸ ¿Cuándo sacarán el *Ratchet & Clank* para PlayStation 3?
MARCOS RODES, VÍA E-MAIL.

❶ De hecho, es muy posible que el juego no llegue a salir nunca a la venta, o que lo haga severamente censurado. El organismo encargado de clasificar la edad adecuada para cada uno de los video juegos que salen al mercado ha decidido otorgarle la calificación AO - *Adults Only* (solo para adultos), por encima del PEGI +18. **Sony** ha confirmado que se niega a permitir el lanzamiento de un solo título para sus consolas calificado como AO. Y el «culebrón» no ha terminado, porque aún no sabemos en qué acabará todo.
❷ Por ahora, ni **Eidos** ni **Crystal Dynamics** han mencionado nada sobre la aparición de un nuevo título protagonizado por Lara Croft, a excepción de *Tomb Raider Anniversary*. Pero no creo, sinceramente, que estemos más de diez o doce meses sin noticias de una nueva entrega de *Tomb Raider*.
❸ En principio, el lanzamiento de *Ratchet & Clank Future* está programado durante el cuarto trimestre de este mismo año. Con un poco de suerte, pasaremos unas divertidas navidades junto a los simpáticos personajillos de **Sony** e **Insomniac**.



La tecno-duda

¡Cuidado con las altas temperaturas!

¿Es normal que a estas alturas mi PS3 se caliente al cabo de poco menos que una hora? Seguramente es normal, pero no me gustaría tener que cambiar mi PS3, ¡ya tengo 10 juegos descargados!
MARTA DEL RÍO, VÍA E-MAIL.

Hay que tener mucho cuidado con el lugar donde se coloca la consola, ya que es esencial que exista un flujo de aire que entre y salga de ella. No es recomendable tener la consola «encajonada» en una estantería. Sobre todo ahora, en verano, es bueno que juegues con tu **PlayStation 3** bien ventilada y con espacio alrededor. Aún así, te aseguramos que es muy normal que se caliente relativamente pronto, al igual que los ordenadores. Eso sí, si experimentas cuelgues o reseteos, no dudes en cambiar tu consola, puede que esté defectuosa de fábrica.

Un año sin Formula One

Hola, me gustaría que me respondierais a estas preguntas:
❶ ¿Habrá *kingdom Hearts 3*? Y, si es así, ¿para cuándo?
❷ ¿Para cuándo *Gran Turismo 5*?
❸ ¿Van a sacar *Formula One'07* para PlayStation 3, PS2 o PSP? Es que he leído por ahí que Sony ha perdido la licencia, ¿es cierto eso?
IGNACIO RUIZ ARIZA, VÍA E-MAIL.

❶ Tetsuya Nomura, productor de las dos primeras entregas de la saga, no dudó en confirmar que la tercera parte de *Kingdom Hearts* estaba en desarrollo. Recientemente, ha aparecido un tráiler del que, posiblemente, sea el tercer *KH*, aunque las estrellas de **Disney** brillan por su ausencia en él. Ni siquiera sabemos para qué plataforma está siendo desarrollado el juego de **Square Enix**, ni mucho menos cuándo saldrá, pero lo que es seguro es que actualmente está en pleno desarrollo.
❷ Tal y como puedes leer en la columna «¿Sabías qué...» de la derecha, tendremos que esperar, como mínimo, un año más hasta la salida de la quinta entrega de *Gran Turismo*.



❸ La licencia que sabemos a ciencia cierta que ha pasado de unas manos a otras es la de *MotoGP*, ahora es dominio de **Capcom** (antes, de **Namco**). Te aseguramos que este año no aparecerá ningún *Formula One* para **PS3**, pero no podemos confirmar nada con respecto al uso de la licencia de F1.



¿Sabías que...

Capcom está trabajando en un nuevo juego de lucha 2D? Han creado una misteriosa página en su web japonesa en la que mencionan que pronto desvelarán su nuevo «2D Taisen Kakuto» (juego de lucha en 2D).

Kazunori Yamauchi ha confirmado que GT5 no aparecerá hasta, como mínimo, primavera de 2008? También ha mencionado que la creación de un solo coche para GT5 lleva unos 180 días de trabajo, mientras que en la primera entrega del juego se tardaba un día, y en GT3 unos 30 días.

Supuestamente, Sony está desarrollando un nuevo sistema de control para PlayStation 2? Según una patente registrada en diciembre del pasado año, el nuevo sistema será similar al de la consola Nintendo Wii. Puede que podamos disfrutar de él durante las próximas navidades.

Capcom estaba en pleno desarrollo de un título similar al Yakuza de Sega? Se llamaría Shinjuku No Okami, en el caso de que Capcom no hubiera cancelado definitivamente su creación (su calidad no era la esperada).

Tecmo está preparando un nuevo título para PlayStation 3? Yosuke Hayashi, productor de Team Ninja, lo ha confirmado recientemente.

DUDAS MENORES



¿THE DARKNESS O NINJA GAIDEN S.?

Ninja Gaiden Sigma es mucho más «exclusivo». The Darkness es un grandísimo juego, pero no pasará mucho tiempo antes de que llegue la nueva sensación shooter (como por ejemplo, Haze).



¿OBLIVION O RESISTANCE?

Son dos de los mejores títulos aparecidos para PlayStation 3. Técnicamente son impecables, jugables, largos... En la redacción preferimos Oblivion, pero todo depende de tus gustos. Tendrás que decidirte entre el género RPG y los shoot'em-up en primera persona (On-line).



¿SALDRÁ EL JUEGO DE PERDIDOS PARA PS2?

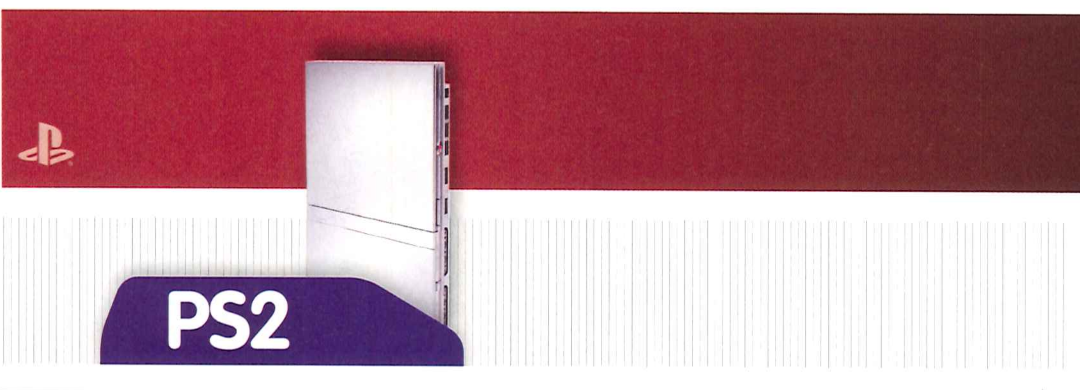
Llevan mucho tiempo hablando de una adaptación «digna» de la serie a un videojuego, pero con la noticia de que Perdidos no terminará hasta el año 2010, es muy probable que lo juegues ya en PS3.



¿PARA CUÁNDO ARMY OF TWO?

La última vez que Electronic Arts «soltó prenda» sobre el original shooter cooperativo Army Of Two, confirmó su aparición para el cuarto trimestre. Preparaos para unas navidades cooperativas.







ANIME PARA ANIMAR EL VERANO

KAMEHAME HA
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
(ATARI)
Sin duda, el mejor juego de Dragon Ball creado hasta la fecha. Combates al más puro estilo de la serie. Con más de 120 personajes.



DE NINJAS
NARUTO ULTIMATE NINJA
(NAMCO BANDAI)
Mientras esperamos a que llegue la segunda parte, tenemos estos combates con Naruto, Kakashi o Sasuke. Siempre viene bien.



DEL ZODIACO
SAINT SEIYA SAGA DE HADES
(NAMCO BANDAI)
Los caballeros del Zodiaco siguen con su tarea de proteger a Atenea. Las brillantes armaduras son el arma perfecta. ¡A luchar!



1
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar, pero por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€. +18 años
JUGADO ☐




2
FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐




3
PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento no ha parado de levantar pasiones. Konami. 19,95€. +3 años
JUGADO ☐




4
SINGSTAR POP HITS 40 P.
EVALUACIÓN 8,9
Pon al día tu repertorio con los número uno más recientes de los 40 Principales. Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años
JUGADO ☐



5
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



6
NEED FOR SPEED CARBONO
EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en PlayStation 2. EA Games. 24,95€. +12 años
JUGADO ☐



7
TRANSFORMERS
EVALUACIÓN 8,4
Si te gusta la película, te gustará este juego. Todo el sabor de Transformers. ¡Y puedes jugar con los malos! Activision. 49,95€. +12 años.
JUGADO ☐



8
SHADOW HEARTS FTNW
EVALUACIÓN 8,7
De los RPG más originales que podéis encontrar por su argumento y el carisma de sus personajes. Planeta DeAgostini. 49,95€. +7 años
JUGADO ☐



9
HARRY POTTER: L.O.D.F.
EVALUACIÓN 8,8
Nuevo libro, nueva película y nueva aventura digital para sus seguidores más fieles. EA Games. 49,95€. +7 años
JUGADO ☐




10
SPECTRAL VS. GENERATION
EVALUACIÓN 8,1
Un juego de lucha en 2D que, tras varias entregas en Japón, por fin llega a nosotros. Planeta DeAgostini. 19,95 €. +12 años

los más vendidos

1. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
2. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.)
3. **SINGSTAR POP HITS** (SONY C.E.)
4. **NARUTO U.C.** (BANDAI NAMCO)
5. **PES 6** (KONAMI)
6. **PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO** (ATARI)
7. **LAS CRÓNICAS DE NARNIA** (ATARI)
8. **WWE VS RAW 07** (THQ)
9. **THE MATRIX: PATH OF NEO** (ATARI)
10. **T.R. ANNIVERSARY** (EIDOS)



DEL 1 AL 30 DE JUNIO

EL MEJOR DE...


aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,95€ +18


conducción
NEED FOR SPEED CARBONO
EA GAMES
59,95€ +12


lucha
TEKKEN 5
SONY C.E./NAMCO
19,95€ +12


RPG
FINAL FANTASY XII
SQUARE ENIX
59,95€ +16


shooter
SOCOM US N.S: COMB. ASSAULT
SONY C.E.
59,95€ +16


deportes
PES 6
KONAMI
59,95€ +3


party games
SINGSTAR POP HITS 40 PPALES.
SONY C.E.
59,95/29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS


ODIN SPHERE
The Elf


GUITAR HERO II
Nemesis


OBSCURE II
R. Dreamer


KING OF FIGHTERS XI
Doc


SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES
Anna


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
John Tones

ODIN SPHERE
Last Monkey


PES 6
De Lúcar



A QUÉ JUEGAN...
MOTEL



FIFA 07

Para los que no los conozcáis, Motel es un grupo mejicano que triunfa en su país, donde han obtenido el disco de platino. Están en España para actuar como teloneros de Miguel Bosé y nos han confesado que en sus ratos libres se pican entre ellos con FIFA 07.

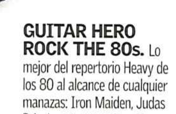
LOS TRES JUEGOS CON LOS QUE MÁS DA LA NOTA R. DREAMER...





GUITAR HERO II. Tras mi descalabro con los Bemani, por fin tengo una oportunidad dentro de los juegos musicales. ACTIVISION. 79,95 €. +12 años





GUITAR HERO ROCK THE 80s. Lo mejor del repertorio Heavy de los 80 al alcance de cualquier manazas: Iron Maiden, Judas Priest... ACTIVISION + 12



SINGSTAR ROCKS. Me encanta berrear los éxitos más rockeros de los últimos años. Aún no he conseguido ganar a nadie, pero me lo paso pipa. SONY C.E. 59,95 €. +12 años



PS3



SUGERENCIAS DEL **chef**

PERSONAJES CURIOSOS



JACKIE ESTACADO
THE DARKNESS
(2K GAMES)
Parece mentira que solo tenga 21 años. ¡Lo que ha vivido este chico! En vez de descansar en paz se dedica a repartir leña vestido con una gabardina negra.



JACK SPARROW
PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN... (ATARI)
Carisma desde luego no le falta. No hay más que ver sus amanerados movimientos al correr para darse cuenta de que éste no es un pirata convencional.



DON CORLEONE
EL PADRINO
(EA GAMES)
Tras su jubilación en la gran pantalla ahora dirige el crimen en PlayStation 3. Este juego te hará una oferta que no podrás rechazar. ¡Cualquiera se atreve!



1 =
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION
EVALUACIÓN 9,4
Un RPG genial e imprescindible, que te garantizará meses y meses de exploración.
Ubi Soft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐





2 ↑
NINJA GAIDEN SIGMA
EVALUACIÓN 9,3
Ryu Hayabusa debuta en PlayStation 3 con una aventura que no te va a dejar indiferente. Afila tu espada. Tecmo. 69,95€. +18 años
JUGADO ☐





3 ↓
RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



4 ↓
VIRTUA FIGHTER 5
EVALUACIÓN 9,3
Desde su aparición en recreativa la evolución de la saga ha sido constante.
Sega. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐



5 ↓
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años
JUGADO ☐



6 N
THE DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Genial juego de acción en primera persona, con armas y poderes alucinantes.
2K Games. 64,95€. +18 años
JUGADO ☐



7 ↓
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. Sega. 69,95€. +3 años
JUGADO ☐



8 ↓
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
EVALUACIÓN 8,5
Sam Fisher debuta en PS3 con su habitual despliegue de infiltración y detalle gráfico.
UbiSoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



9 N
RAINBOW SIX VEGAS
EVALUACIÓN 9,0
Acción de la buena en este shooter en el que liberarás casinos de Las Vegas de grupos terroristas. UbiSoft. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐



10 ↓
NBA 2K7
EVALUACIÓN 9,1
2K Games se supera con uno de los mejores simuladores de básquet jamás vistos en consola.
2K Games. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
2. **PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO** (ATARI)
3. **OBLIVION** (UBISOFT)
4. **RESISTANCE: FALL OF MAN** (SONY C.E.)
5. **MOTORSTORM** (SONY C.E.)
6. **SPLINTER CELL: D.A.** (UBI SOFT)
7. **NBA 2K7** (2K GAMES)
8. **RAINBOW SIX VEGAS** (UBI SOFT)
9. **F1 CHAMPIONSHIP EDITON** (SONY C.E.)
10. **SPIDER-MAN 3** (ACTIVISION)



DEL 1 AL 30 DE JUNIO

EL MEJOR DE...










- **aventura acción**: NINJA GAIDEN: SIGMA — PROEIN 69,95€ +18
- **conducción**: MOTORSTORM — SONY C.E. 59,99€ +12
- **lucha**: VIRTUA FIGHTER 5 — SEGA 69,95€ +16
- **RPG**: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION — UBISOFT 69,95€ +16
- **shooter**: RESISTANCE: FALL OF MAN — SONY C.E. 59,99€ +18
- **deportes**: VIRTUA TENNIS 3 — SEGA 69,95€ +3
- **on-line**: RESISTANCE: FALL OF MAN — SONY C.E. 59,99€ +18

NUESTROS FAVORITOS

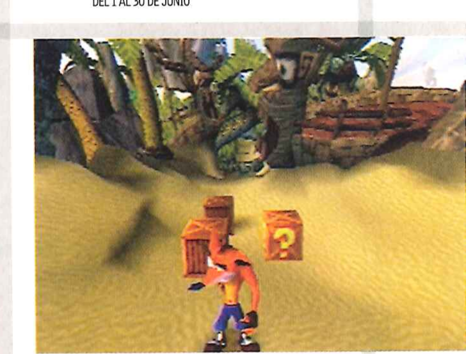


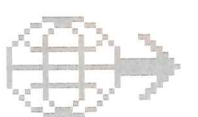






- THE DARKNESS — The Elf
- RIDGE RACER 7 — Nemesis
- THE DARKNESS — R. Dreamer
- NINJA GAIDEN SIGMA — Doc
- TIGER WOODS PGA TOUR 07 — De Lúcar
- NINJA GAIDEN SIGMA — John Tones
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION — Last Monkey
- PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO — Anna





DESCARGA DEL MES

JUEGOS DE PSONE

Ya podéis descargaros vuestros añorados títulos de PSone desde PlayStation Store. Este servicio ha comenzado en España con tres juegos: Crash Bandicoot, WipeOut y Jumping Flash. Los juegos se pueden disfrutar tanto en PS3 como en una PSP con firmware superior a 3.0.



DOC ESTÁ DESEANDO JUGAR A...



STRANGLEHOLD. Como buen fan de Matrix, he quedado totalmente prendido de la acción y la espectacularidad del título dirigido por John Woo. VIRGIN PLAY



GTA IV. Ya queda menos para disfrutar del título en el que se reflejarán decenas de juegos en un futuro no muy lejano. Sin duda alguna, el bombazo del año. TAKE 2



PES 2008. Pro Evolution Soccer 6 es ya un inquilino a tiempo completo de mi PSP. Estoy loco por ver de qué será capaz Konami con el hardware de PlayStation 3. KONAMI





PSP



SUGERENCIAS DEL chef

SACA LA PISTOLA



EN LA GUERRA
MEDAL OF HONOR HEROES
(EA GAMES)
Estabas contento porque no tienes que ir a la mili y ahora te mandan al frente... Menos mal que estás armado hasta los dientes.



EN COLOMBIA
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
(KONAMI)
Vale, el objetivo primordial de Snake no es disparar, pero no os aconsejo ni retarle a duelo ni dejar escapar este juegazo.



EN LA CALLE
GTA: VICE CITY STORIES
(ROCKSTAR)
A Vic Vince no le da apuros pasear por la ciudad con metralletas. Las madres no le quieren para sus hijas.



1 VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años
JUGADO ☐



2 METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



3 PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y solo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. 19,95€. +3 años
JUGADO ☐



4 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2. Proein. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



5 TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



6 VALKYRIE PROFILE LENNETH
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square Enix. 39,95€. +12 años
JUGADO ☐



7 DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
EVALUACIÓN 8,5
Ofrece dos escenarios y siete personajes nuevos, más modos de juego y todo lo que te gustó del primero. Atari. 49,95€. +12 años
JUGADO ☐



8 RAINBOW SIX VEGAS
EVALUACIÓN 8,4
La versión portátil de uno de los mejores shooters. Hay que ir bien armado a Las Vegas... UbiSoft. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐



9 BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años
JUGADO ☐



10 GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 39,95€. +18 años
JUGADO ☐

los más vendidos

1. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
2. **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2** (ATARI)
3. **PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO** (ATARI)
4. **MOTO GP** (SONY C.E.)
5. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
6. **RATCHET & CLANK: E.T.I** (SONY C.E.)
7. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
8. **TEKKEN: D.R** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **METAL GEAR SOLID PORT. OPS** (KONAMI)
10. **DAXTER** (PLATINUM-SONY C.E.)

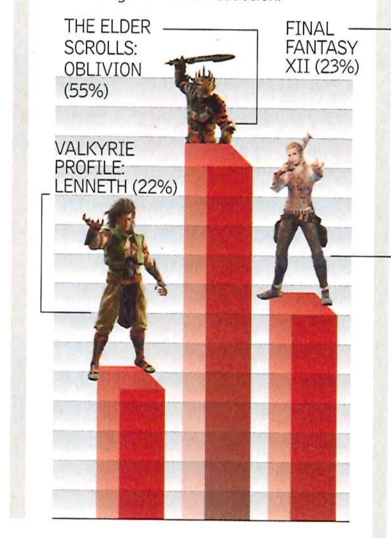


DEL 1 AL 30 DE JUNIO

LA ESTADÍSTICA

JUEGOS DE ROL...

El RPG es uno de los géneros que más emociones despierta gracias a sus argumentos y personajes. Estos son los que más nos gustan en la redacción.



EL MEJOR DE...



aventura acción
META GEAR PORTABLE OPS
KONAMI
49,95€ +16



conducción
BURNOUT DOMINATOR
EA GAMES
49,95€ +3



lucha
TEKKEN 5: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
49,95€ +16



RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€ +12



shooter
RAINBOW SIX VEGAS
UBISOFT
49,95€ +16



deportes
VIRTUA TENNIS 3
SEGA
49,95€ +3



puzzle
LUMINES II
BVG
34,90€ +12



NUESTROS FAVORITOS



CAPCOM PUZZLE WORLD
The Elf



DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI 2
Nemesis



WIPEOUT PULSE
R. Dreamer



RAINBOW SIX VEGAS
Doc



DRIVER 76
Anna



BURNOUT DOMINATOR
John Tones



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Last Monkey



DRIVER 76
De Lúcar

¿CON QUÉ HACE DEPORTE EDGAR GARCÍA?...





PRO EVOLUTION SOCCER 6. ¿Quién no soñó alguna vez con llevar este juego de fútbol en el bolsillo? No puedo parar de jugar. KONAMI 19,95 €. +3 años





TIGER WOODS PGA TOUR 07. El mejor simulador de golf para PSP. No hay quien se resista a echarse unos hoyos en las salas de espera. EA SPORTS 49,95€. +3 años



VIRTUA TENNIS 3 Es la única manera que conozco de ganar a Federer sobre hierba. SEGA 49,95€. +3 años

CONCURSO

PRIMER PREMIO
(3 LOTES)

*PRIMER PREMIO: 1 boceto de arte original, 1 camiseta, 1 sudadera, 1 llavero linterna, 1 cómic y 1 juego
**SEGUNDO PREMIO: 1 camiseta, 1 sudadera y 1 juego
***TERCER PREMIO: 1 juego

The Darkness

Take 2 y PlayStation Revista Oficial te invitan a conocer el fascinante universo de The Darkness en PlayStation 3. Si quieres conseguir uno de estos fabulosos premios, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 15 de agosto de 2007.

SEGUNDO PREMIO
(7 LOTES)

TERCER PREMIO
(15 JUEGOS)

PLAYSTATION 3

2K

18+ www.pegi.info

¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra darknessps, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: darknessps A

¿Cómo se llaman los esbirros del protagonista ?

A) Redactores

B) Oscuros

C) Alimañas

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de agosto de 2007.


CONCURSO
NINJA GAIDEN
SIGMA



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra ninjaps, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: ninjaps A

¿Cómo se llama el grupo que ha desarrollado el juego?

A) Team 17

B) Valen Team

C) Team Ninja

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de agosto de 2007.





¡PARTICIPA!

Activision y PlayStation Revista Oficial te ponen a los mandos de los Transformers en su aventura para PS2 y PSP. Tan solo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de agosto y podrás ganar uno de los 20 juegos Transformers: The Game que sorteamos.

20 JUEGOS*



* A ELEGIR ENTRE LAS VERSIONES DE PS2 Y PSP





www.transformersthegame.es

¿CÓMO PARTICIPAR?

¿Cuál de estos robots no es un Transformer?

A) Megatron B) Optimus Prime C) Gigatron



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra transformerps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: transformerps A

A través de nuestra web www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de agosto de 2007.


playStyle
Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor
Zona Vip
Viajes
GRINDHOUSE: PLANET TERROR
ZOMBIS, ACCIÓN Y SERIE B. TE CONTAMOS TODO SOBRE LA PELÍCULA DE ROBERT RODRIGUEZ
zona vip
LOS JEFES DE LOS VIDEOJUEGOS CON PLAYSTATION 3
viajes
DE PARRANDA POR LA CIUDAD DEL PECADO
moda
ARDIENTES TENDENCIAS



RINCÓN DEL JUGÓN: TODOS LOS TONY HAWK'S SIEMPRE HAN DESTACADO POR SU BSO, PERO LA DEL ÚLTIMO EN APARECER (PROJECT 8 PARA PS2 Y PSP) ES UNA DE LOS MEJORES. SE HAN INCLUIDO UN TOTAL DE 56 CANCIONES DE GRUPOS COMO KASABIAN (CLUB FOOT), WOLFMOTHER (WOMAN), THE CURE (PLASTIC PASSION) O THE RAMONES (I WANNA LIVE), ENTRE OTROS.















SIDONIE
Costa Azul

Sonidos de guateque, de una tarde de verano en la orilla del mar haciendo *surf*... El segundo trabajo en castellano del grupo catalán regresa a los años 60 para hablar del amor y de los demás sentimientos vitales desde una perspectiva algo pesimista. Sin embargo, las pegadizas y jubilosas melodías convierten los 11 temas en una radiante historia con principio y fin. ¿Quién dijo indies? /SONY & BMG

KINGS OF LEON
Because of the times

Los hermanos Followill se superan a sí mismos en un nuevo trabajo, denso, oscuro y personal, que los sitúa en lo más alto de la lista de grupos con más futuro del momento. *Rock* sureño de alto octanaje, que combina la herencia de los clásicos (*Neil Young & Crazy Horse* y *Rolling Stones* especialmente) con una actitud y un sonido furiosamente contemporáneos. Sencillamente, brillante. /SONY & BMG

GOGOL BORDELLO
Súper Taranta

Fantástico disco de la enloquecida *troupe* gitana, Gogol Bordello: rompedor e imparable como viene siendo habitual. Vientos, cuerdas y acordeones balcánicos cabalgando a velocidad endiablada sobre latigazos *Punk*, propulsiones *Dub*, latidos *Reggae* y vacile cabaretero, en un febril desparrame rítmico no apto para espíritus sensibles o corazones débiles. Fiesta salvaje. /SIDE ONE DUMMY

KIKO & SHARA
Una de dos

Novedades en este segundo disco de larga duración del dúo gaditano. Siguen ahí las baladas aflamencadas y las historias románticas en tonos pastel que fueron su marca de fábrica, pero también arriesgan con discretos acercamientos al *Pop*, al *Reggaeton* e incluso al *Heavy*, que aportan colorido al conjunto y sugieren nuevas vías de futuro. Además, otra vez han ido directos al nº 1. /SONY & BMG

GOOD CHARLOTTE
Fast future generation

Como complemento de su álbum *Good Morning Revival*, se pone en circulación este extenso reportaje de la reciente gira japonesa del cuarteto de Maryland. A las habituales entrevistas, imágenes turísticas y confesiones a cámara, se han añadido, como atractivo principal, cuatro canciones en directo ante las entregadísimas audiencias niponas. Un DVD indispensable para los más *fans*. /SONY & BMG



SONYDO URBANO

Al son del Hip-Hop más multicultural

Doce de los artistas más prometedores de la nueva escena latina suman temas exclusivos a esta recopilación de sonidos callejeros de ambos lados del Atlántico: *Hip-Hop, Rhythm'n'Blues, Reggaeton* y *Dancehall*, aromatizados con Flamenco, Salsa, Merengue y otras especias picantes, de la mano de arriesgados cocineros rítmicos como el sorprendente debutante *Real El Canario* (con la colaboración especial de los maravillosos *Beatnuts*) o los no menos llamativos Henry Méndez, *Banda Ancha*, Christian Crisis o *KBZ*. ***Sonydo Urbano*** tiene corazón de barrio y su objetivo es reflejar la cultura urbana de dentro y fuera de nuestras fronteras. El resultado es una interesante mezcolanza de sonidos. Así, por ejemplo, el colectivo catalán Banda Ancha se ha unido a la guapa MC *Shuga Wuga* y Loren, junto a DJ y músicos para demostrar que el *Hip-Hop* no está reñido con instrumentos acústicos.

SONYDO URBANO
VARIOS
SONY & BMG





TOP SINGLES

1. **HOW TO SAVE A LIFE.** THE FRAY (How to save a life / Sony & BMG)
2. **FIJACIÓN ORAL.** SHAKIRA (Las de la intuición / Sony & BMG)
3. **UNWRITTEN.** NATASHA BEDINGFIELD (Unwritten / Sony & BMG)
4. **ME MUERO.** LA 5º ESTACIÓN (El mundo se equivoca / Sony & BMG)
5. **ALL GOOD THINGS...** NELLY FURTADO (Loose / Universal)

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



LA MALA RODRÍGUEZ

POR **ANA MÁRQUEZ**

«La vida no me ha hecho daño, me lo he hecho yo solita»

¿Cómo defines *Malamarismo*?
Un ejercicio de equilibrio.
¿Para vivir de la música hay que hacer malabarismos? ¿De qué tipo?
Es una lotería. El artista vive sufriendo porque su arte se reconozca y es duro cuando no tienes nada que llevarte a la boca.
¿Qué te permite el *rap* que no te ofrecen otros estilos de música?
El ritmo y la poesía para mí lo es todo a pesar de que disfruto de otros muchos géneros. El *Hip-Hop* nació para ser la expresión de la calle sin intermediarios.
¿Cómo has conseguido llegar a gente que no le apasiona el *rap*?
No sé, trato de ser sincera conmigo misma.
Julieta Venegas, Raimundo Amador... Ninguno de ellos son raperos, ¿qué te han aportado en tu música?
Respeto mutuo y muy buena onda. Para que las canciones sean diferentes y únicas hay que buscar artistas únicos y originales.
Eres La Mala, ¿la vida te ha hecho daño? ¿Qué es lo que no te gusta de lo que te rodea?
En una sociedad de hombres donde la mujer es tachada como mala a mí no me queda otra que asumir el rol. La vida no me ha hecho daño, me lo he hecho yo solita; no me gusta que se trate tan mal a los verdaderos luchadores, a los trabajadores, por ejemplo.
¿El lugar perfecto para escuchar *Malamarismo*?
En la cocina, en el baño, en el carro, en la sala, en la playa, en un camping... En el recreo...
¿Por qué el *rap* es siempre tan combativo?
Porque denuncia sin censura.
¿Cuándo te sientes más inspirada?
En cualquier momento, la música siempre me arranca alguna melodía, algún fraseo, no sé.
Ya eres mamá, ¿te ha influido en tu manera de pensar y de escribir los temas?
Dar a luz es lo mas lindo que me ha pasado nunca en esta vida, le doy gracias a Dios por permitir que pasara.
¿Cómo se lleva ser madre y artista?
Pregúntale a todas las mamás del mundo, ¡¡todas lo son!!

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Una de las raperas de mayor prestigio made in Spain.
CDETECA
Lujo Ibérico (2000), Alevosía (2003) y Malamarismo (2007), y varios maxis y colaboraciones con Jota Mayúscula, Violadores del Verso, Ako, Antonio Carmona...
DE QUÉ VA
De sincera. Sin pelos en la lengua dice lo que piensa, y lo dice tan bien que gusta tanto a seguidores del rap como de otros estilos musicales.

LA MALA | Malamarismo **UNIVERSAL**
●●●●
Melodías pegadizas y originales entrelazadas con letras guerreras. Sorprendentes colaboradores.



LAS VEGAS (EL) NO VA MÁS

Películas, Leaving Las Vegas; series de TV, C.S.I. Las Vegas; canciones, Moriría por vos de Amaral; y ahora un videojuego, Rainbow Six Vegas. Las distintas artes audiovisuales se inspiran en la ciudad del pecado y, por eso, este verano la hemos escogido para hacernos una escapadita. ¿Te apuntas?

Si desembolsar más de 600 € por un billete de avión que te lleve a **Las Vegas** es un imposible, puedes optar por algo más económico e igual de divertido: el juego de **Ubi-Soft**. *Rainbow Six Vegas* para **PS3** te propone ser el responsable de la seguridad mundial y, para ello, deberás defender y proteger los lugares más emblemáticos y las calles más conocidas de **Las Vegas**, como la Calle *Fremont, The Strip* y sus casinos. Todo, tanto localizaciones como animaciones, está reproducido con un realismo sorprendente y la acción está más que asegurada. Si, por el contrario, te animas y decides pegarte un gran viaje te recomendamos que sigas nuestros pasos.

Claves para no ser un guiri pardillo

1.- Accede por el Sur de la ciudad y verás el cartel de bienvenida que perteneció al *Flamingo*, seña de identidad de la ciudad. A partir de ahí puedes ver casi todos los casinos-hotel de **Las Vegas**: el *Paris*, el *Venetian* o el *New York, New York*, son minirréplicas de las ciudades. Después, verás el *Aladdin* o el famoso *Bellagio* del filme *Ocean's Eleven*.

2.- Además de los locales de juego, merece la pena darse un paseo por *Mandalay Bay* (tan hortera que es molón) o al *Hard Rock Hotel* donde siempre hay buenos conciertos y famosísimo tipo Pamela Anderson.

3.- Ni qué decir tiene que tendrás que reservar para ver uno de los espectácu-

ON

Aunque han prohibido las bodas nocturnas (como la de Britney Spears) todavía casarse de Elvis es un clásico si tienes con quién. Lo mejor: la Graceland Wedding Chapel. Allí se casó Jon Bon Jovi y ni así ha pasado de moda.

OFF

Juega a las Tragaperras, al Black Jack o a lo que quieras, pero jamás a la ruleta. No mola nada; es aburrido y cuesta una verdadera pasta.

los de la ciudad. Si no es así, puede ser que al final veas uno de los «espectáculos B», que son imitaciones cutres de los verdaderos: muy divertidos en las películas pero un suplicio si tienen que sufrirse. Los precios son altos (entre 80 € y 180 € los más interesantes), pero vale la pena poder asistir al *show*, por ejemplo, de los magos Penn y Teller en el *Rio* (3700 W. *Flamingo Rd.*) o el tremendo festival cárnico de *Crazy Girls* del *Riviera* (2901 S. **Las Vegas** Blvd.).

4.- Nada en **Las Vegas** es gratis. La ciudad está hecha para que te gastes todo lo que llevas en los bolsillos. Hay algunos locales que ofrecen comidas o copas gratis. Desconfía. Lo normal es que luego te pidan que gastes dinero en sus salones de juegos, y nunca serán menos de 50 $.

5.- Cuidadito con los locales de copas. Muchas veces pueden confundirse con locales de *strip-tease* y, una vez dentro, te será muy complicado no tomar al menos la consumición mínima. Si te vas a acercar a una de las *strippers* recuerda que todos los billetes en EE.UU. son del mismo tamaño y suele ser frecuente confundir el de 1 dólar con el de 100.

6.- Si lo tuyo es la naturaleza, también puedes disfrutar de ella en **Las Vegas**. Las visitas a la Presa *Hoover* (a 70 Km. de la ciudad en *Boulder City*) o los traslados en avioneta por el Gran Cañón te dejarán con la boca abierta.


Deberás asaltar más de un casino.


La reproducción de los hoteles y casinos es magistral.


En RSV también pasarás por Street Fremont Experience.

RAINBOW SIX VEGAS

Tu misión en el juego de UbiSoft no será jugarte la pasta en los casinos o vestirte de Elvis y casarte en una cutre Chapel, sino dirigir a un equipo de élite con el fin de evitar un ataque terrorista y, así, salvaguardar la seguridad mundial. Acción y estrategia a partes iguales dentro de un marco incomparable: Las Vegas.

POR ÁNGEL RAMOS Y ANA MÁRQUEZ

PLANET TERROR

POR **BRUNO SOL**

La estética de película barata, los fotogramas arañados y los tráilers falsos.

Que el programa doble Grindhouse llegue a Europa partido en dos películas.



Y pronto, Death Proof. A finales de agosto llegará a los cines españoles la otra mitad del proyecto Grindhouse: Death Proof. Tarantino dirige a Kurt Russell en el papel de un psicópata, ex-especialista de cine, que utiliza su coche para liquidar a un montón de jovenzuelas.



Armados hasta los dientes. Jamás sobra munición, cuando hay que enfrentarse a toda una jauría de zombis mutantes.



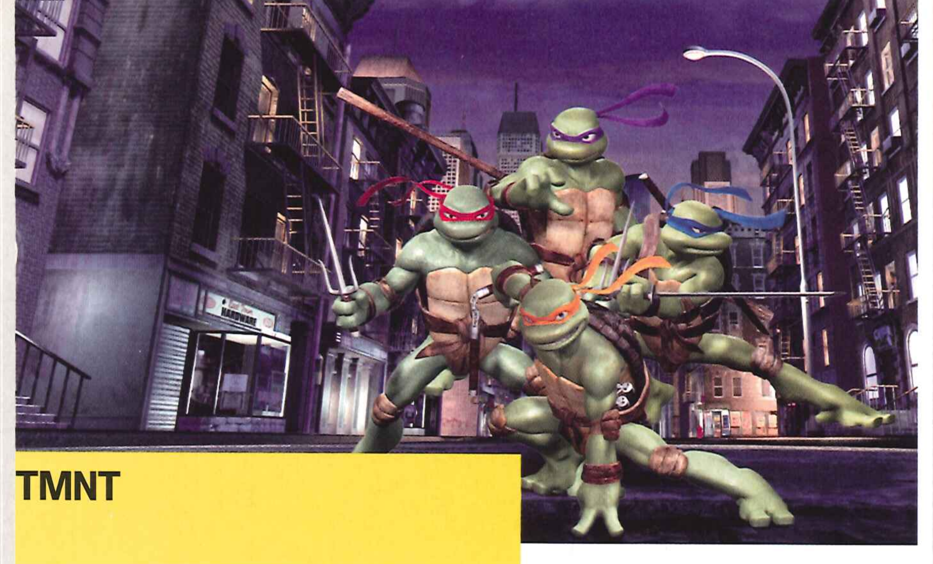
Bruce, eres un chico malo. El teniente Muldoon (Willis) y sus hombres tendrán mucho que ver con la aparición de los zombis.

Una «serie B» de auténtico lujo

Quentin Tarantino y Robert Rodriguez homenajeando, codo con codo, la cultura del cine de serie B y los programas dobles. El invento se llama ***Grindhouse***, pero ha resultado ser un desastre en las taquillas de EE.UU. El público no comprendió bien la oferta de «dos películas al precio de una» y se largaba del cine al acabar ***Planet Terror*** (Robert Rodriguez), al no recordar que detrás llegaba *Death Proof* (Tarantino). Y entre medias de las dos, delirantes tráilers falsos firmados por gente tan magistral como Eli Roth (*Hostel*), Rob Zombie o Edgar Wright (*Zombies Party*). Al final, los europeos hemos pagado el pato y vamos a ver las dos películas por separado. Pero aún así, créeme, merece la pena. Ya hemos tenido ocasión de ver ***Planet Terror*** y ofrece todo lo que prometía, y mucho más.

Rodriguez firma una de zombis tan brutal como divertida, en la que la complicidad del espectador debe ser total. La imagen presenta un montón de defectos de audio e imagen como si se tratara de un viejo celuloide de los años 70 y guarda alguna que otra «sorpresita» que no te vamos a destripar. El formato ideal para una película que presenta a una *stripper* coja (que utiliza una ametralladora a modo de arma/pierna) y su novio «El Wray» (un mexicano capaz de rivalizar con Chow Yun-Fat en agilidad y puntería), unidos frente a hordas de zombis mutantes. Ojo a los cameos de Bruce Willis como el villano de la función, el maestro Tom Savini y la cantante Fergie, ex-*Black Eyed Peas*.

Título original
GRINDHOUSE: PLANET TERROR
Director
ROBERT RODRIGUEZ
Guión
R. RODRIGUEZ
Reparto
ROSE MCGOWAN, FREDDY RODRIGUEZ, MICHAEL BIEHN
Género
TERROR-COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM



TMNT

Las Tortugas Ninja vuelven para quedarse. ¡Kiá!

Este equipo de quelonios enmascarados ha tenido una exitosa carrera desde que fueron creados por Kevin Eastman y Peter Laird en un cómic *underground* en 1984. A partir de ahí, varias películas, una serie de animación, abundantes videojuegos y, tras un periodo de silencio, una nueva película. Bastante peculiar, además. Utilizando animación digital de primera calidad, intenta devolver a las tortugas a sus orígenes, algo más oscuros que los popularizados en los noventa. Así, tenemos una Nueva York eternamente nocturna, guiños a *Batman* y una historia en la que un guerrero inmortal y su ejército de soldados de piedra suponen un grave peligro para el equipo de *ninjas* verdes. PEDRO BERRUEZO

Título original
TMNT
Director
KEVIN MUNROE
Guión
KEVIN MUNROE
Reparto
CHRIS EVANS, SARAH MICHELLE GELLAR, KEVIN SMITH, PATRICK STEWART, ZHANG ZIYI
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS

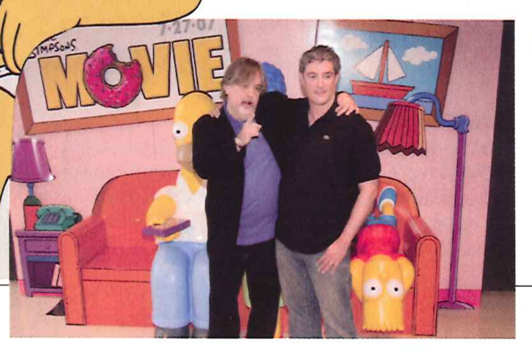


28 SEMANAS DESPUÉS

¿Qué fue de los zombis de Londres 6 meses después?

El director de *Intacto*, Juan Carlos Fresnadillo, dirige la segunda parte del impactante *28 Días Después*. Con un ritmo trepidante y más casquería que la primera, la película cuenta con la interpetación de Robert Carlyle y Catherine McCormack como protagonistas. Acción sin descanso y mucho zombi suelto, en una historia nada original (aunque muy correcta en su tratamiento), con un guión recurrente de final ciertamente previsible. S.J.

Director
JUAN CARLOS FRESNADILLO
Guión
ROWAN JOFFE, J. C. FRESNADILLO, JESÚS OLMO Y ENRIQUE LÓPEZ LAVIGNE
Reparto
ROBERTO CARLYLE, ROSE BYRNE
Género
TERROR
País de origen
EE.UU./U.K.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



Matt Groening en Madrid. El creador de *Los Simpson* y *Futurama* estuvo el pasado 2 de julio en Madrid, junto a Al Jean (productor ejecutivo de la serie), para presentar a la prensa diez minutos del esperadísimo debut cinematográfico de Homer y su familia. Lo que vimos nos provocó más carcajadas que las 5 últimas temporadas de la serie. Ya lo comprobaréis el 26 de julio.



TOP PELIS DE ZOMBIS



1 La Noche de los Muertos Vivientes. Clásico indiscutible, creadora del cine de terror moderno.



2 El Amanecer de los Muertos. Remake de la magistral Zombie de los 70, con muertos más feroces que nunca



3 28 Días Después. Versión modernizada de las parábolas de gore político de Romero, dirigida por Danny Boyle.

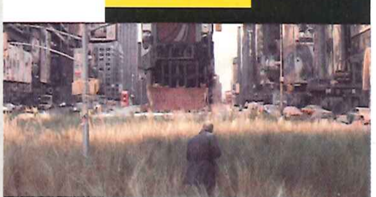


4 Re-Animator. Quizá, la mejor película de serie B de zombis de los ochenta. Una obra maestra a su manera.



5 Demons. Horror italiano a la enésima potencia, producido por Dario Argento.

tráilers



SOY LEYENDA
iamlegend.warnerbros.com

Will Smith es el único superviviente de una plaga que ha convertido a toda la humanidad en vampiros. Una nueva adaptación de la inolvidable novela de Richard Matheson.



1408
www.1408-themovie.com

Adaptación de un cuento de Stephen King, en el que un escritor (John Cusack) pasa una nochecita de infarto en la habitación «encantada» de un hotel. ¿El Resplandor 2?



SICKO
www.sicko-themovie.com

Michael Moore contraataca, en esta ocasión poniendo en la picota el sistema sanitario de EE.UU. La polémica ha sido tal, que el filme ha estado a punto de ser secuestrado.

POR **S.J.**

BANDERAS DE NUESTROS PADRES CARTAS DESDE IWO JIMA

↑ Dos películas independientes pero complementarias.

↓ Demasiado metraje para los tiempos que corren.

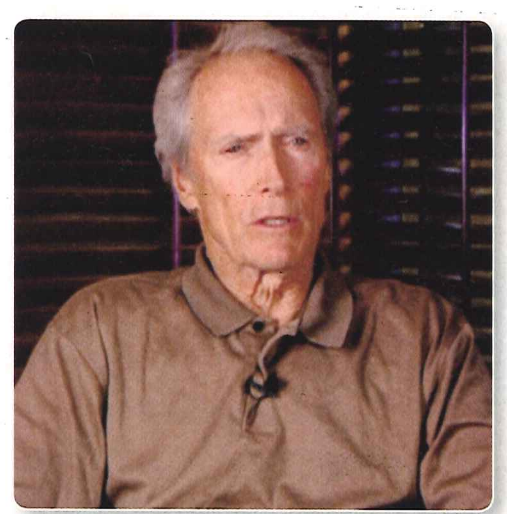
Cine bélico con el sello de calidad «Eastwood»

Director
CLINT EASTWOOD
Con
RYAN PHILLIPPE, ADAM BEACH, JESSE BRADFORD / SHIDOU NAKAMURA, KEN WATANABE
Género
BÉLICA
País de origen
EE.UU.
Audio
INGLÉS PCM 5.1 / INGLÉS Y CASTELLANO EN DD 5.1 / JAPONÉS 5.1 (CARTAS...)
Subtítulos
INGLÉS Y CASTELLANO
Distribuidora
WARNER
17,95 €
Blu-ray: **29,95 €**
Banderas... Ed. Especial: **29,95 €**
Pack (Banderas-Cartas): **29,95 €**

DVD BLU RAY Detrás de una imagen mítica para el pueblo estadounidense se escondía toda una historia que se convirtió en *bestseller* en el año 2000. ***Flags Of Our Fathers*** de James Bradley y Ron Powers contaba lo que se escondía detrás de cinco marines exhaustos izando una bandera como símbolo de victoria. Con un increíble fondo humano, Clint Eastwood realizó una magnífica película gracias a los derechos del libro que le cedió su amigo Steven Spielberg. Ahora el filme llega a *Blu-ray Disc,* como no podía ser menos. En el otro lado, está la película paralela que hizo el «duro más duro de Hollywood» desde el punto de vista japonés. Rodada en el idioma nipón y poniendo de manifiesto sentimientos humanos universales de modo más patente, ***Cartas desde Iwo Jima*** ha marcado un hito en la historia reciente del cine bélico. No es para menos. Eastwood se las sabe todas: lo clásico y lo moderno. Se necesitaron más de 500 extras para las secuencias del desembarco. Por supuesto, también se ha echado mano del ordenador, lógicamente: el *Making Of* es tan emotivo como la misma película.

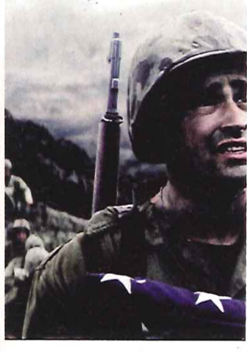
(BANDERAS DE NUESTROS PADRES) PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS DVD ●●●●○

(CARTAS DESDE IWO JIMA) PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS DVD ●●●○○



¡Extras, extras, extras!

El Making Of de Banderas... rinde tributo a la manera clásica de hacer cine: Eastwood involucrado en su trabajo a pie de campo volcado en hacer ver a los actores lo que quiere. Además, reportajes sobre la Segunda Guerra Mundial y de la izada de la bandera en Iwo Jima.





PS3 DISPARA LAS CIFRAS DE BLU-RAY

DESDE EL LANZAMIENTO DE PS3, LAS VENTAS EN EUROPA DE PELÍCULAS EN BLU-RAY SE HAN INCREMENTADO EN MÁS DE UN 1.000%, SEGÚN UN INFORME RECIENTE. CASINO ROYALE SE SITÚA COMO EL BLU-RAY MÁS VENDIDO EN ESPAÑA.





LOS SIMPSON: 9ª TEMPORADA

El mejor aperitivo para ver la película


Episodios geniales en un pack cuidado al máximo.


Esperar a que salga a la venta la décima temporada.

Audios
CASTELLANO E INGLÉS, (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO E INGLÉS
Distribuye
20TH CENTURY FOX HOME ENT.
41,95 € (Pack de 4 DVD)

DVD Disponible en el mercado español desde hace unos meses, no hemos querido pasar la oportunidad de elogiar la magnífica edición de la Novena Temporada de *Los Simpson*. El diseño del *pack* se centra en el mundo de la música e incluye de regalo seis postales, tres de las cuales reproducen la triple portada del *Rolling Stone* de noviembre de 2002. Un auténtico ítem de coleccionista, aunque no es el único atractivo de este DVD, ni mucho menos: en la 9ª Temporada encontrarás episodios clásicos como *Residuos Titánicos* (el episodio 200 de la serie, con U2 de secundarios), *La Familia Cartridge* (cuando Homer compra un arma) y *El Director y el Pillo* (en el que descubrirás que el verdadero nombre de Skinner es Armin Tanzarian). Risas aseguradas. BRUNO SOL

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○



Postales y mucho más.
Además de las postales que parodian LPs famosos, este pack incluye un avance de la película de Los Simpson. Es una animática, pero te partirás de risa.





SEINFELD 4ª TEMP.

¡Por fin llega a España!

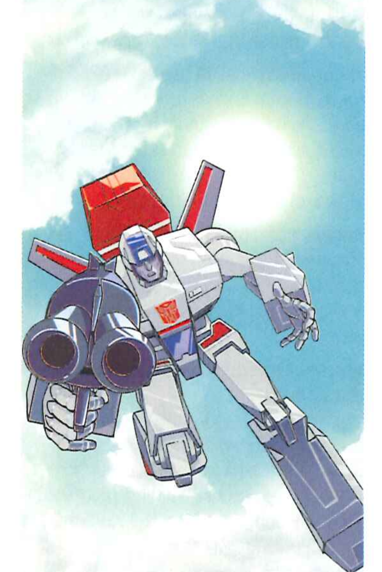
DVD Tras un parón de casi tres años, Sony Pictures H.E. retoma la edición en nuestro país de *Seinfeld*, una de las mejores telecomedias de la historia de la televisión. Al igual que las dos entregas anteriores (el primer volumen recopilaba las temporadas 1 y 2), esta cuarta temporada se acompaña de un impresionante cargamento de extras, sin rival con otras series de TV: *Making Of*, un montón de escenas eliminadas, comentarios de audio y mucho más. Lo bueno de *Seinfeld*, como ya saben sus *fans*, es que no hay un solo episodio malo, con unas tramas tan sencillas como sorprendentes. Ojalá no haya que esperar tres años más para conseguir la quinta temporada. BRUNO SOL

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●●●

Con
JERRY SEINFELD, JASON ALEXANDER, MICHAEL RICHARDS, JULIA LOUIS-DREYFUS
Audios
CASTELLANO (MONO), INGLÉS (ESTÉREO)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT
34,99€ (PACK 4 DVD)







TRANSFORMERS LA SERIE ORIGINAL

Vuelve la franquicia juguetera

DVD El estreno del largometraje de Michael Bay de robots alienígenas transformables es la excusa perfecta para la reedición de las múltiples series de animación basadas en la línea juguetera de **Hasbro**, que arrasó en los colegios de medio mundo en la década de los ochenta. **Selectavisión** reedita, en varios volúmenes, remasterizada y con la opción de disfrutar del delirante doblaje en castellano neutro original, la primera de todas ellas. Podrás asistir a la primera llegada de los *Transformers* a la tierra y, sobre todo, presenciarás el magnífico diseño original de *Megatron*. Majestuoso. PEDRO BERRUEZO

PELÍCULA ●●●○○
EXTRAS DVD ●●○○○

Directores
JAY BACAL, JOHN GIBBS, PETER WALLACH, JOHN WALKER
Audios
CASTELLANO (5.1), CASTELLANO NEUTRO (ESTÉREO) E INGLÉS (ESTÉREO)
Subtítulos
CASTELLANO
Distribuye
SELECTAVISION
19,99 € (2 DVD)



LOS BOSSES DE LOS VIDEOJUEGOS

Son la cabeza visible de las grandes compañías que se suman al lanzamiento de títulos para PS3. Nos cuentan sus impresiones de los primeros meses de vida de la consola.



MÓNICA CORBELLA

DIRECTORA DE MARKETING DE KONAMI

«La potencia del nuevo hardware de PS3 aún está por descubrir»



¿Qué debe tener un juego de éxito?
Varía según el género. En aventuras como *Metal Gear* un buen guión es fundamental; los juegos deportivos deben ser intuitivos y fáciles desde la primera partida... Desde un punto de vista comercial, el éxito está en conseguir fidelizar al consumidor.

¿Cómo ves actualmente el momento que vive el sector de los videojuegos?
Es un periodo de cambios, no solo por el asentamiento natural de la nueva generación de consolas, sino por la apertura del mercado a otros segmentos de la sociedad. Jugadores veteranos, niños, chicas o gente madura que en su vida había tocado un videojuego. Todos son ahora consumidores potenciales de ocio electrónico. Los videojuegos, a día de hoy, ya se perciben como una opción de entretenimiento tan respetada como cualquier otra.

¿Qué perspectivas se presentan?
Es difícil hacer previsiones en un sector tan cambiante. Habrá que ver cómo funcionan las nuevas consolas y qué cambios ofrecen al jugador para mantener el creciente interés que se ha experimentado en los últimos años. De todas formas, creo que la industria acabará pivotando alrededor de Internet, cuando la banda ancha y las conexiones de calidad lleguen a los usuarios.

¿Cuál crees que va a ser el juego estrella de aquí a finales de año?
Sin lugar a dudas, *MGS4: Guns Of The Patriots*; previsiblemente, el último título de la serie, tal y como anunció Hideo Kojima en su estancia en Madrid durante marzo de 2005. Supondrá un empujón técnico sin precedentes, así como un sustancial cambio en la jugabilidad, haciendo uso de todo el potencial de **PlayStation 3**.

¿Qué juegos vais a lanzar para PS3?
Además de *MGS4*, está en desarrollo una nueva entrega de la franquicia *Coded Arms*, así como la adaptación de *Hellboy*. Hay muchos más títulos de los que iremos informando puntualmente.

¿Cuál es la vida de un juego en el mercado?
Los deportivos duran más, aunque hay títulos que por su temática permanecen atemporales o no se caracterizan por un fuerte lanzamiento, sino por una curva más estable.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Pues como a todos los usuarios, la siguiente edición de *Pro Evolution Soccer*.

¿Qué características te gustan de PS3?
El nuevo mando Sixaxis es muy cómodo y ligero. Me llama la atención, además, el hecho de que sea compatible con tantos formatos de tarjetas, música y vídeo. Y, por supuesto, el salto cualitativo del *Blu-ray*.

¿Cómo va a afectar el juego On-line?
Pues fomentará la posibilidad de interacción con otros usuarios y, por tanto, la creación de comunidades (a través de *Home*).

¿Cómo habéis vivido el lanzamiento de PlayStation 3?
Con gran expectación y satisfacción al comprobar la buena acogida en España. PS3 está concebida para durar muchos años y la potencia del nuevo *hardware* aún está por descubrir. Seguro que **Konami** sabrá hacer rendir la nueva consola de forma espectacular con próximos títulos.



«Lo cierto es que yo no soy muy jugona, pero tengo que reconocer que Virtua Tennis 3 es muy divertido, sobre todo a dobles.

FRANCISCO ENCINAS

DIRECTOR GENERAL DE VIRGIN PLAY

«El juego On-line traerá nuevos usuarios a este mundo lúdico»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Debe saber conjugar en su justo punto los siguientes factores: innovación, jugabilidad, calidad y si va acompañado de una licencia, mejor que mejor.

¿Cómo ves actualmente el momento que vive el sector de los videojuegos?
Estamos en un momento de transición con la llegada de las nuevas consolas. Éstas han abierto nuevas posibilidades de incremento del mercado a corto y medio plazo.

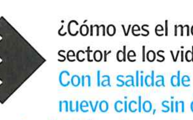
¿Qué perspectivas se presentan en esta industria?
Estará más centrada en las grandes compañías. Las inversiones en videojuegos van a ser mayores y, por tanto, la recuperación de dichas inversiones irán acompañadas de más riesgo.





MIGUEL CANUT
DIRECTOR GENERAL DE THQ

«El Sixaxis aumenta las posibilidades creativas de los desarrolladores»



¿Cómo ves el momento que vive el sector de los videojuegos?
Con la salida de **PS3** se abre un nuevo ciclo, sin duda el más interesante debido a la madurez del sector.

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Tiene que tener algo diferente al resto: una buena historia, innovación en la manera de jugar y que aporte nuevas sensaciones o retos al jugador. Si, además, tiene una licencia fuerte detrás, el éxito es rotundo.

¿Qué perspectivas se presentan?
Inmejorables, estamos en un momento de cambio. Y cada cambio es una oportunidad para crecer, permitir que se unan nuevos jugadores, ampliar las formas de juego y establecer nuevas marcas.

¿Cuál crees que va a ser el juego estrella?
De THQ, *Juiced 2: Hot Import Nights* y la licencia *SmackDown* (que ya empieza a ser una realidad en España). En cuanto al resto de las compañías, seguirán triunfando el fútbol y los juegos que combinan géneros, al ofrecer grandes posibilidades On-line.

¿Qué juegos vais a lanzar para PS3?
Nuestro desembarco en **PS3** será con *Ratatouille* y *Stuntman Ignition*, un juego que pondrá al jugador en la piel de un especialista de cine. Le seguirán *Juiced 2 HIN* en septiembre; y, en navidades, *Conan y SmackDown vs Raw 2008*.

¿Cuál es la vida de un videojuego?
Los títulos para un público jugón se suelen comprar en los primeros días de lanzamiento y, en consecuencia, su vida es algo corta, entre 1 y 3 meses. Los juegos *mass market*, infantiles o grandes licencias llegan a los 6 u 8 meses.

¿El juego que te gustaría ver en PS3?
Shadows Of Chernobyl, un *shooter* muy atmosférico y profundo que lanzamos hace meses en PC. Estoy seguro de que a los jugones de **PS3** les iba a gustar mucho.

¿Qué características te gustan de PS3?
El Blu-ray por la inmejorable experiencia visual que ofrece. Y el *Sixasis* porque aumenta las posibilidades creativas de los desarrolladores, ya que aportan más entretenimiento al producto .

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
En Estados Unidos , por ejemplo, ha cambiado la forma de jugar de la gente hasta el punto de no concebir otra forma de jugar.

¿Cómo habéis vivido el lanzamiento de PlayStation 3?
Con gran expectación. Estamos muy ilusionados con esta nueva máquina. Se abre una nueva etapa en el mundo de los videojuegos y seguro que será un éxito.



Resistance Fall Of Man es uno de mis juegos favoritos de PS3. Técnicamente es espectacular y es uno de esos juegos que hacen vender consolas.





¿Cuál crees que va a ser el juego estrella??
Para mi será *Stranglehold*. Presenta una calidad gráfica, jugabilidad, historia... que hasta el día de hoy no había visto en ningún otro juego. Va a ser el primer título que realmente va a exprimir **PS3**.

¿Qué juegos vais a lanzar para PS3?
En septiembre sacaremos *BladeStorm: La Guerra de los Cien Años*, después le siguen otros títulos como *Gundam Warriors*, *John Woo Presents Stranglehold*, *Black Site*. *Unreal Tournament III* y *The Wheelman* a finales de año. Y algún título más que se puede unir a esta lista...

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado desde su lanzamiento?
Depende del videojuego. Desde un mes hasta un año, aunque cada vez la tendencia es que la vida del videojuego sea más corta.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Un sueño: un juego que tuviera todos los géneros juntos.

¿Qué características te gustan más de PlayStation 3?
El mando Sixaxis porque puede aportar mayor jugabilidad.

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
Acercará a nuevos usuarios al mundo de los videojuegos, seguro.

¿Cómo habéis vivido el lanzamiento de PlayStation 3?
Con mucha expectación. Creemos en la nueva consola y en las posibilidades de lanzar grandes títulos. Además, pensamos que el sector seguirá creciendo tanto como en los últimos años.

?

De los títulos que han aparecido hasta la fecha no hay ninguno que me llame la atención. El mejor juego de PS3, llegará en un futuro cercano.

libros

EL TERCER POLICÍA



Un alarde de imaginación

Se trata de la tercera novela del escritor irlandés Flann O'Brien, seudónimo de Brian O'Nola, a quien James Joyce definió como un «verdadero escritor dotado de un auténtico sentido cómico». El protagonista y narrador del relato, que no puede recordar su nombre pero sí un reciente asesinato cometido por él mismo, llevará a cabo un recorrido por parajes extravagantes. ***El Tercer Policía*** es una novela eminentemente satírica, en la que O'Brien juega constantemente al absurdo, con excentricidades tales como edificios bidimensionales o cajas que cumplen deseos, que, además, resulta ser una influencia importante en la exitosa serie de televisión *Perdidos*.

Autor **FLANN O'BRIEN**
Editorial **NÓRDICA LIBROS**
Páginas **298**
PVP **18 €**



TOP LIBROS TEORÍA DEL CÓMIC

1. **ENTENDER EL CÓMIC** Scott McCloud
2. **EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL** Will Eisner
3. **DEL TEBEO AL MANGA** Varios autores
4. **EISNER/MILLER** Charles Brownstein
5. **HISTORIA SOCIAL DEL CÓMIC** Terenci Moix



TOP CÓMICS POLICÍACOS

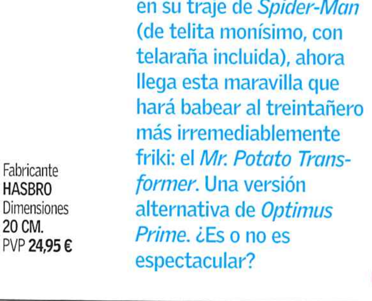
1. **SIN CITY** Frank Miller
2. **100 BALAS** Brian Azzarello y Eduardo Risso
3. **TOP TEN** Alan Moore, Gene Ha
4. **GOTHAM CENTRAL** Brubaker, Rucka y Lark
5. **POWERS** Bendis y Oeming

figuras

MR. POTATO OPTIMASH PRIME

Ahora se transforma

Si primero alucinamos con una impresionante serie de *Mr. Potato* en la que la legendaria cabeza patatoide se vestía de personajes de *Star Wars* (desde Darth Vader a R2D2, pasando por un *Stormtrooper*), y hace poco le hemos visto enfundándose en su traje de *Spider-Man* (de telita monísimo, con telaraña incluida), ahora llega esta maravilla que hará babear al treintañero más irremediablemente friki: el *Mr. Potato Transformer*. Una versión alternativa de *Optimus Prime*. ¿Es o no es espectacular?



Fabricante **HASBRO**
Dimensiones **20 CM.**
PVP **24,95 €**







Guión **MARK MILLAR**
Dibujo **STEVE MCNIVEN**
Editorial **PANINI COMICS**
PVP **2,90 €**

CIVIL WAR

¿DE QUÉ LADO ESTÁS TÚ?

POR **STAN BY**

El acontecimiento Marvel definitivo

cómic

Es fácil caer en la exageración vacua cuando la editorial **Marvel** se embarca en un nuevo *megacrossover* de su universo superheroico. Ellos lo hacen y a nosotros se nos contagia. Sin embargo, esta vez parece que la cosa va en serio. ***Civil War*** acaba de arrancar en nuestro país. Y no solo la cosa pinta bien, sino que las críticas de quien ya ha leído la serie en EE.UU. son contundentes: lo que ocurre aquí cambiará para siempre el Universo **Marvel**. El punto de partida es prometedor, con los superhéroes teniendo que tomar una decisión vital al hacerse efectiva una ley que les obliga a registrarse en un Acta del Gobierno. Lo que les convierte en poco más que funcionarios del Estado. Unos transigirán, otros no. El conflicto está servido.

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



JULIO 18
CONCIERTO BJÖRK. Tras 3 años de silencio musical, viene a Las Ventas (Madrid) con su nuevo álbum, Volta.

JULIO 20
DOWNTOWN FESTIVAL. Festival de Dancehall en Barcelona, con actuaciones de Chulito Camacho.

JULIO 21
NAJWA & JEAN. Actúan en el FIB tocando sus mejores joyas de su reciente disco recopilatorio.

JULIO 30
FARADAY. Dos días (29 y 30) de música independiente (Jens Lekman...) en Molino de Mar, en Barcelona.

AGOSTO 3
RATATOUILLE. Estreno de la última película de animación de Disney/Pixar. ¡No te la pierdas!

AGOSTO 10
LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER. De nuevo en la gran pantalla los superhéroes de Marvel.

AGOSTO 14
SANTANDER SUMMER. Inolvidables directos en las noches del 14 y 15, en Playa Rostrío.

AGOSTO 15
VALHALLA KNIGHTS. Si te gustan los buenos RPG, hazte con este juego para PSP.

AGOSTO 17
SONORAMA. Dover, Los Planetas, Deluxe... 17 y 18 en el Recinto Ferial de Aranda de Duero (Burgos).

AGOSTO 19
III ECOPOP. Actuaciones de Vanexxa, Tulsa y Fangoria, entre otros, en Sierra de Gredos (del 16 al 19).

AGOSTO 22
SINGSTAR STORE. A la venta el SingStar de PS3. Además, podrás acceder a la SingStore y comprar canciones.

AGOSTO 24
SIGO COMO DIOS. Estreno en cines de la continuación de Como Dios. Ahora Steve Carell es el prota.

AGOSTO 29
WARHAWK. Métete en PlayStation Store y descárgate en tu PlayStation 3 este pedazo de juego.

AGOSTO 31
DEATH PROOF. La otra parte de Grindhouse, esta vez dirigida por Quentin Tarantino.

1

2

3

CALOR Y BUEN ROLLO

El calorcito y el buen tiempo nos sacan de la cueva para protagonizar las fiestas veraniegas más inolvidables del año. Te proponemos prendas indispensables para triunfar.

4

5

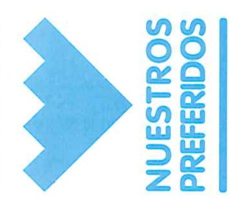
1
T-shirt ajustado de algodón, de Reebok. **26 €**

2
Denim pirata en color blanco y costuras visibles en los bolsillos. De Levi's. **95 €**

3
Collar de Fossil con cordón de cuero y colgante de acero. (PVP sin confirmar)

4
Sandalia de inspiración cubana, fabricada en cuero. De Elike. **30 €**

5
Bandolera Oxbow con cierre de cremallera. **25 €**



GAFAS SOLIDARIAS

Ponte a la moda por una buena causa

Estas Oakley son muy especiales porque, por cada modelo vendido, la firma donará 20 $ a la Fundación Lance Armstrong como ayuda a su actual misión de respaldar y motivar a las personas con cáncer. Así, si te haces con estas gafas, además de hacer una buena acción, irás a la última.



POR ANA MÁRQUEZ

Un magnífico motor que no tiene que recurrir al turbo.

Demasiado ruidoso. El habitáculo es algo caluroso.

HONDA CIVIC TYPE R, UN PEQUEÑO DEPORTIVO MUY POTENTE

Un tres puertas con un corazón incansable

En **Honda** siguen fieles en la fabricación de motores propulsados por gasolina. Suelen ser muy potentes, no recurren al turbo y suben bastante bien de vueltas. Cuando se mantienen a altas revoluciones no hay quien los pare... Así es el motor del modelo escogido de esta prueba, el cual consigue llegar desde unas 5.500 revoluciones a las 8.000, que es donde mejor se encuentra.

Con una suspensión más firme que sus «hermanos» menos deportivos, el *Type R* se mueve como pez en el agua por trazados con muchas curvas. Su excelente bastidor permite una conducción deportiva con toda seguridad. Eso sí, como el motor sube bastante de vueltas, el ruido se deja sentir en el interior; pero está claro que el cliente de este tipo de deportivos lo que va buscando es percibir sensaciones especiales. Asimismo, el salpicadero tiene un marcador que señala cuándo te estás moviendo en conducción económica o menos ahorradora. De este modo, el conductor sabe perfectamente qué tipo de conducción está realizando, por si se despista. Con un acabado bastante bueno y con un interior colorista y divertido, el *Type R* es uno de los pequeños deportivos ideales para todos aquellos que quieren algo más que el simple hecho de conducir.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **201 CV**
Aceleración 0-100 Km/h **6,6 S** | Velocidad Máxima **235 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **9,1** | Precio: **25.500€** |
www.honda.es

De serie. Varios *airbags* frontales, laterales y de cabeza. Control de tracción, de estabilidad y asistente de frenada. Climatizador, volante forrado de cuero regulable en altura y profundidad, ordenador de viaje, guantera refrigerada, cierre centralizado, volante forrado de cuero, tapicería alcántara...





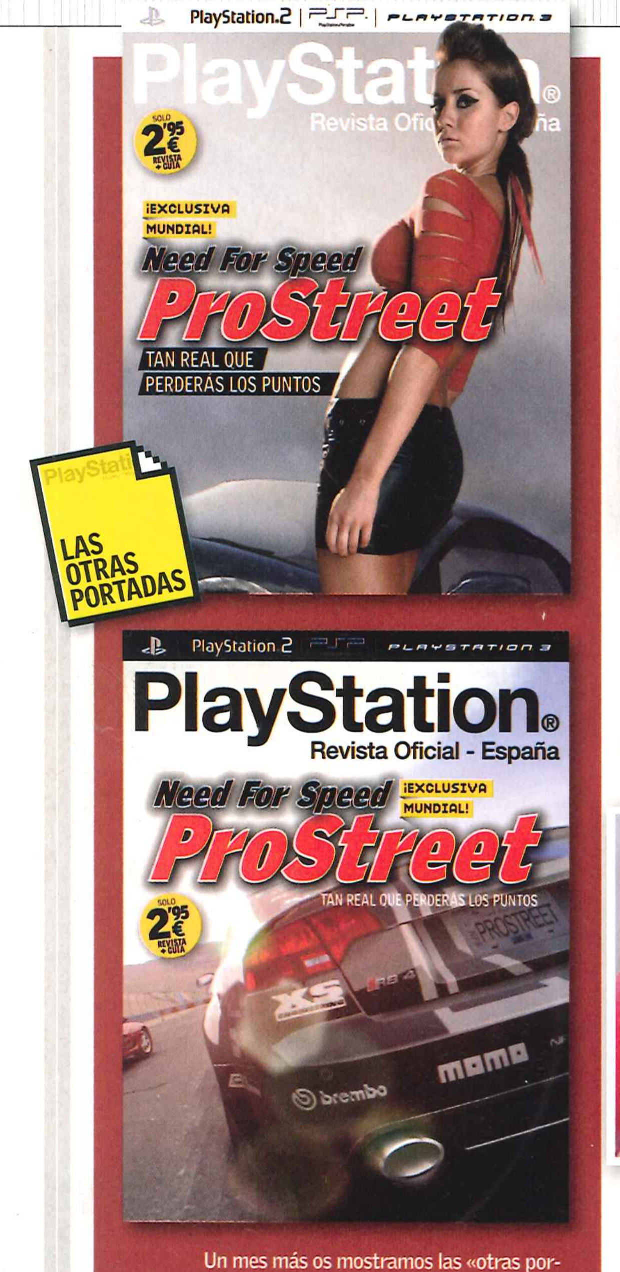
NUEVO SKODA FABIA

Más amplio, seguro y juvenil que la generación anterior

Quien crea que el **Skoda** es un utilitario desfasado está muy equivocado. La última generación de este popular modelo llega con todos los argumentos, entre ellos el precio, para hacerse con un hueco en el mercado. Su seguridad activa y pasiva ha mejorado, así como la comodidad para los pasajeros (es más amplio). Además, la gama de motores es extensa para un modelo de calidad que se ha rejuvenecido.

POR MOTOR ZETA

despedida y CIERRE



Un mes más os mostramos las «otras portadas». En esta ocasión, y al igual que nos pasó el mes anterior, la decisión volvió a ser salomónica. Tener que elegir entre el coche o la chica... al final nos terminamos por decantar por la presencia de ambos.



¡Qué grande es el cine...! Y iqué feos estos tipos! Era complicado pero lo logramos: aún más desagradable que Fiona, más zumbao que el hermano de «Señales» y un cruce biológico entre Magoo y Milhouse.

GO! CAM
LAS FOTOS SECRETAS



Y el bueno de R. Dreamer volvió a soñar. Él quería soñar... y nosotros atizarle. Día tras día, nos ameniza la comida ensayando con su guitarra y, aunque algo mejora, es para partirle la cara.

Chiquito de la Pestaña. Ya se sabe, hay gente que no tiene ni fondo ni hartura. A Doc le pareció poco un solo Día de Orgullo y se presentó con estos ojazos, y con una sonrisa que aún le dura.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO UMBRO

José Avañal Bolaño (A CORUÑA)
Iago Pardo Novo (A CORUÑA)
Eduardo Santamaría Castro (MÁLAGA)
Ángel Luis Viaña Álvarez (MADRID)
Luis María Gost Sierra (BARCELONA)
Pascual García-Saavedra Latre (ZARAGOZA)
Oscar Alonso Gifreu (GERONA)
Alberto Sanz Martín (MADRID)

CONCURSO METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

PRIMER PREMIO
Rubén Redondo Pelaz (MADRID)

SEGUNDO PREMIO
Fernando Garrido Pérez (GERONA)
Francisco Adame Gómez (VALENCIA)
Ricardo Soler Esbrí (CASTELLÓN)
Adrián Lasheras Moreno (LÉRIDA)
Adrián García Calvillo-Díaz (MADRID)
José C. Rodríguez Riol (VALLADOLID)
Félix Arévalo Monsalve (SALAMANCA)
José Daniel Criado Cazorla (MÁLAGA)
Naiara Campo Rentaría (VIZCAYA)
Luis Hernández Bedriñana (ASTURIAS)

CONCURSO SBK

PRIMER PREMIO
Oscar Antoná Inzunza (SEVILLA)
Juan Carlos Muruzabal Sanz (NAVARRA)
Alejandro Solís Martínez (CIUDAD REAL)
José Fco. Díaz Fernández (MURCIA)
José M. Quintela Arnoso (A CORUÑA)
David Castellano Sánchez (BARCELONA)
Joaquín Salar García (MADRID)
Francisco García Martínez (MURCIA)
Anunciación Ruiz Pardo (CIUDAD REAL)
Oscar Cabrera Quintana (MÁLAGA)

SEGUNDO PREMIO
Esteban Vélez Castellano (CIUDAD REAL)
Alvaro Jamín Pascual (BALEARES)
Juan C. Molina Ferrero (MÁLAGA
Antonio Salva Roig (ISLAS BALEARES)
Juan C. de la Torre Rodríguez (TARRAGONA)
David Areán del Sol (GUIPÚZCOA)
Antonio M. Rodríguez Rodguez. (CASTELLÓN)
José L. Orgaz Sánchez (TOLEDO)
José M. Artiaga Gual (BARCELONA)
Eric Vilajosana Fontanilla (BARCELONA)
Francisco J. Pérez Castro (LAS PALMAS)
Liberto Tarantino Casas (ZARAGOZA)
Juan J. Cabrera Rodríguez (LAS PALMAS)
Jesús Sahuquillo Salvador (VALENCIA)
Lourdes Montoya Martín (MADRID)
Luis Rodríguez Vilches (ALMERÍA)
Mª Luz Guardiola Rodríguez (BARCELONA)
Diego Espín Felipe (MURCIA)
Rosa Campos Regueiro (LAS PALMAS)
Esperanza Rodrigo Miguel (MURCIA)



Artistas Originales
MÚSICA REAL
6701 AC/DC - Highway to hell
0917 AKON - Smack That
9698 A. SANZ - Te lo agradezco pero no
13588 ANDY Y LUCAS - Quiereme
9150 ANTONIO CARMONA - Para que tu no llores
25212 BNK - Vuelve negra
7769 BOB SINCLAR - World hold on
17677 BON JOVI - You want to make a memory
13748 BONEY M - Daddy cool
1550 BSO Anatomia de Grey (Chasing cars)
13567 BSO Anatomia de Grey (How to save a life)
2342 BSO Carros de Fuego
77224 BSO El bueno, el feo y el malo
6368 BSO El Exorcista (Tubular bells)
3679 BSO El Padrino
2340 BSO El ultimo mohicano
4887 BSO Fraggle Rock
3681 BSO Ghost
3677 BSO Gladiator
2343 BSO Grease
8588 BSO La boda de mi mejor amigo
7186 BSO La pantera Rosa
3678 BSO Mision imposible
4901 BSO Pretty woman
9100 BSO Pulp Fiction
3680 BSO Rocky (Eye of the tiger)
2339 BSO Star Wars (Marcha Imperial)
9908 BSO Yo soy la Juani (Como en un mar eterno)
0358 CALLE 13 - Atrevete-te
4318 CAMARON DE LA ISLA - Soy gitano
14575 CAMELA - Mi otra mitad
43228 CARLINHOS BROWN - Garoa
14566 CHAYANNE - Si nos quedara poco tiempo
7026 CHEMICAL BROTHERS - Block rockin beats
17645 DADDY YANKEE - Impacto
4885 DAVID BISBAL - Silencio
4874 DAVID BISBAL - Torre de Babel (Mix)
13068 DON OMAR - Salio el Sol
9342 DOVER - Let me out
17989 EDURNE - Ven por mi (Come with me)
9368 EL ARREBATO - Duele
6150 EL CANTO DEL LOCO - Besos
25357 EL KOALA - Mi Carro
13517 FITO Y FITIPALDIS - Me equivocaria otra vez
9481 FITO Y FITIPALDIS - Por la boca vive el pez
17880 GIANNA NANNINI - Meravigliosa creatura
0792 GLORIA GAYNOR - I will survive
7548 GUNS N'ROSES - Sweet child of mine
7587 HAZE - Gasolina, Sangre Y Fuego
1943 HIGH SCHOOL MUSICAL - Breaking free
0654 Himno Oficial Centenario Betis
7312 Himno Oficial Centenario Sevilla F.C.
7310 Himno Real Madrid
25183 Himno Vamos Getafe (Azules)
9960 HOLLY DOLLY - Dolly song (ievas polka)
13557 JERE - Te mentiria
14517 JUDAS PRIEST - Breaking the law
9422 JULIETA VENEGAS - Limon y sal
7161 JULIETA VENEGAS - Me voy
25006 KIKO Y SHARA - Sin ton ni son
17996 KIKO Y SHARA - Ven provocarme
13164 KISS - I was made for loving you
0261 K-NARIAS - No te vistas que no vas
14612 LINKIN PARK - What I ve done
0523 LUCKY TWICE - Lucky
8994 MAGO DE OZ - Diabulus in musica
14773 MALA RODRIGUEZ - Nanai
9508 MALA RODRIGUEZ - Por la noche
0058 MALU - No voy a cambiar
1722 MALU - Si estoy loca
1121 MANA - Bendita tu luz
8997 MANA - Labios compartidos
13022 MANA - Manda una señal
1481 MELENDI - Kisiera yo saber
0085 MELOCOS - Cada golpe
14510 MIGUEL BOSE - Morenamia
14147 MIGUEL BOSE - Nena
14564 NATASHA BEDINGFIELD - Unwritten
8624 NELLY FURTADO - Te busque
8874 NIÑA PASTORI - Burbujas de amor
3700 NIRVANA - Smells like teen spirit
6580 PALOMA SAN BASILIO - Juntos
17691 PASTORA - Cuanta vida
9030 PAULINA RUBIO - Ni una sola palabra
9203 PIGNOISE - Te entiendo
2718 QUEEN - We are the campions
17330 RAUL - Bombon
2276 RBD REBELDE - Celestial
17590 RBD REBELDE - Nuestro Amor
6774 RBD REBELDE - Rebelde
17600 RBD REBELDE - Responde
6776 RBD REBELDE - Salvame
9974 RBD REBELDE - Ser o parecer
6775 RBD REBELDE - Solo quedate en silencio
13763 RICKY MARTIN - Pegate
14302 SFDK - Pruebalo
13235 SHAILA DURCAL - Vuelvete la Luna
6622 SHAKIRA - Hips don't lie
0466 SIEMPRE ASI - Salve del Ole
0567 SORAYA - Self control
17510 TAKE THAT - Shine
3694 THE POLICE - Every breath you take
17835 THE ROLLING STONES - Start me up
9037 THE STROKES - Last nite
17420 TOKIO HOTEL - Monsoon
3722 U2 - With or without you
0495 WISIN Y YANDEL - Noche de sexo
TOP
Poli Real Artista Título
92061 17644 Beyonce-A.Fdez BSO El Zorro (Amor Gitano)
91504 13725 Shakira Las de la intuicion
92011 17452 Kiko y Shara Adolescentes
91412 13552 Jennifer Lopez Que hiciste
91566 13884 Tata Golosa Micromania
91237 1486 La Quinta estacion Me muero
89997 25138 Cleopatra Stratan Ghita
90804 1593 Ricky Martin y Chambao Tu Recuerdo
92020 17488 Loco Mia Locomia
92204 17797 Enrique Iglesias Dimelo
91750 14609 El Sueño de Morfeo Para toda la vida
91814 43157 Avril Lavigne Girlfriend
91765 14630 Beyonce Beautiful liar
91444 13073 Mika Grace Kelly
91804 43201 Marta Sánchez Superstar
CERTIFICADO ORIGINAL
Envía GUAY
Código POLI, MÚSICA REAL O SONIDO REAL
Al 5888
Ej: Envía GUAY 13725 al 5888 para que suene la V.O. de LAS DE LA INTUICIÓN cantada por SHAKIRA o envía GUAY 91504 al 5888 para escuchar la polifónica
Poli NACIONAL
91212 Salve del Ole
91589 Mi carro (Koala)
83227 Salve Rociera
82984 Paquito El Chocolatero
82873 Muñeira De Chantada
83326 Soy Minero
Poli CINE/TV
80108 Benny Hill
84560 Curro Jimenez
83737 Dragon Ball Z
84724 El bueno, el feo y el malo
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
84067 El Exorcista (T. bells)
84207 El Padrino
85607 El pajaro loco
84440 El señor de los anillos
85529 El ultimo mohicano
83883 Fraggle Rock
80065 Friends (I'll be there...
84759 Gladiator
83834 La abeja maya
83648 La familia Monster
84233 La historia interminable
80082 La pantera Rosa
80017 Mision imposible
80096 Pulp Fiction
80039 Rocky (Eye of the tiger)
84940 Sexo en Nueva York
84064 Star Wars (M. imperial)
85606 Vals de Amelie
85441 Verano azul
83901 Zorba el griego
85606 Vals de Amelie
85441 Verano azul
Poli HIMNOS
85333 You´ll never walk alone
83808 Himno de España
84446 Cara al sol
84494 La internacional
85507 Partido popular
83188 Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
82172 Barcelona
89601 Centenario Sevilla
84436 Centenario R. Madrid
82123 Athletic De Bilbao
85220 Himno de la legión
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
90623 Centenario Betis
84490 Asturias patria querida
84362 Champions League
84489 Els segadors
84932 Real Sociedad
SONIDOS REALES
BEBE Ruidosa carcajada de un bebe partiéndose
ELCAUDILLO "...España es una nación grande..."
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
GITANO Ja payo, llevo lo'malacatone en la fregoneta
SUPERPIJA Osea... Te cojo el teléfono
TARZAN Grito de Tarzan, igual que en la peli
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
TIKITAKA ¡Mítico! Tikitaka, tikitaka...
Ej: Envia GUAY TARZAN al 5888 y tendrás el famoso grito
OléMovil .com
Menú
Opciones
Ir a
8788
1935
2247
Envía STILO
Código TEMA
Al 5888
Ej: Envía STILO 2247 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por UNICORNIOS
3509
1745
También puedes elegir:
MOTOS
CALAVERAS
ELFOS
CHICASENBIKINI
MACIZOS
CABALLOS
DUENDES
LOBOS
HENTAI
DELFINES
BRUJAS
MACIZAS
TOROS
Ej: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por Duendes, envía STILO DUENDES al 5888
DREAMWORKS
SHREK TERCERO
3091
Envía CLIK
Código JUEGO
Al 5888
Ej: Envía CLIK 3091 al 5888 para jugar a toda pantalla con Shrek
motogp 3
1436
PERDIDOS
TOUCHSTONE TELEVISION
3088
FLEXIS
3085
Shangai
2079